Y PARA NINTENDO 3DS: SUPER MARIO™ 3D LAND™

EL PLOMERO DEBUTA TRIUNFALMENTE EN LA NUEVA PORTÁTIL

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

Revisamos:

- Pac-Man Party 3D
- Kirby's Return to Dream Land
- Pokémon Rumble Blast
- Rayman Origins

Además:

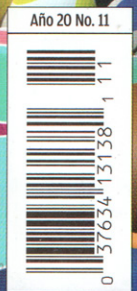
- Tips de Star Fox 64 3D
- Programa Embajadores
- Un Vistazo a Japón
- Test Club Nintendo

• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 40.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES™

FUTBOL, LA NUEVA DISCIPLINA

Año 20 No. 11



CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Sophie
Doctor Lautrec
and the Forgotten Knights

SUMARIO

6 Dr. Mario
10 Extra
12 Lognin
16 Previo
20 Programa Embajadores
¿Quieres conocer más acerca de tus clásicos de este programa? ¡No dejes de leer este artículo!
26 Gamevistazo
30 Top 10
32 CN Profile
37 Los Retos
44 Nuestra Portada:
MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES

© 2011 Nintendo

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior de la República: 01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com

Revisamos

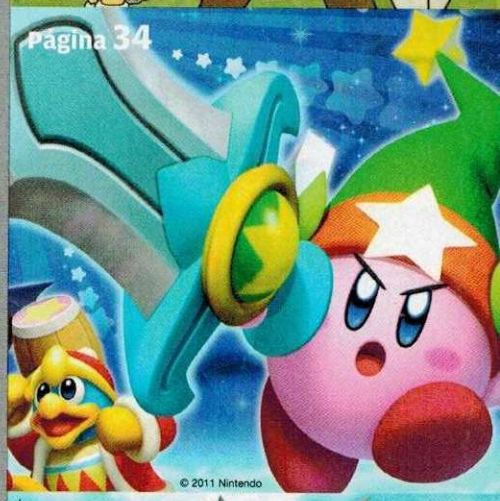
34 **Kirby's Return to Dream Land**
38 **Pac-Man Party 3D**
40 **Pokémon Rumble Blast**
50 **Professor Layton and the Last Specter**
54 **Rayman Origins**
58 **Super Mario 3D Land**

© 2011 Namco Bandai

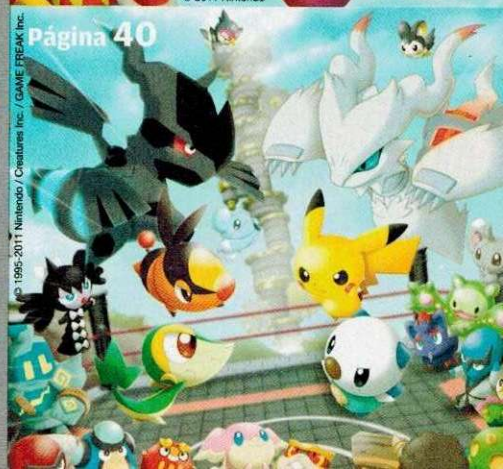
62 Test: Qué tipo de videojugador eres
¿Realmente eres la clase de jugador que piensas? Sal de la duda contestando este divertido test.
64 Finales
66 Cementerio de Videojuegos
68 Canal Nintendo
70 Un Vistazo a Japón
74 Tips **Star Fox 64 3D**
82 Uno con el Control
84 El Arte de **Dragon Quest Monster: Joker 2**
88 S.O.S.
92 Club Nintendo
96 Última Página

© 2011 Nintendo

© 2011 SEGA



© 2011 Nintendo



© 1995-2011 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

EDITORIAL

Año XX No. 11
Noviembre 2011

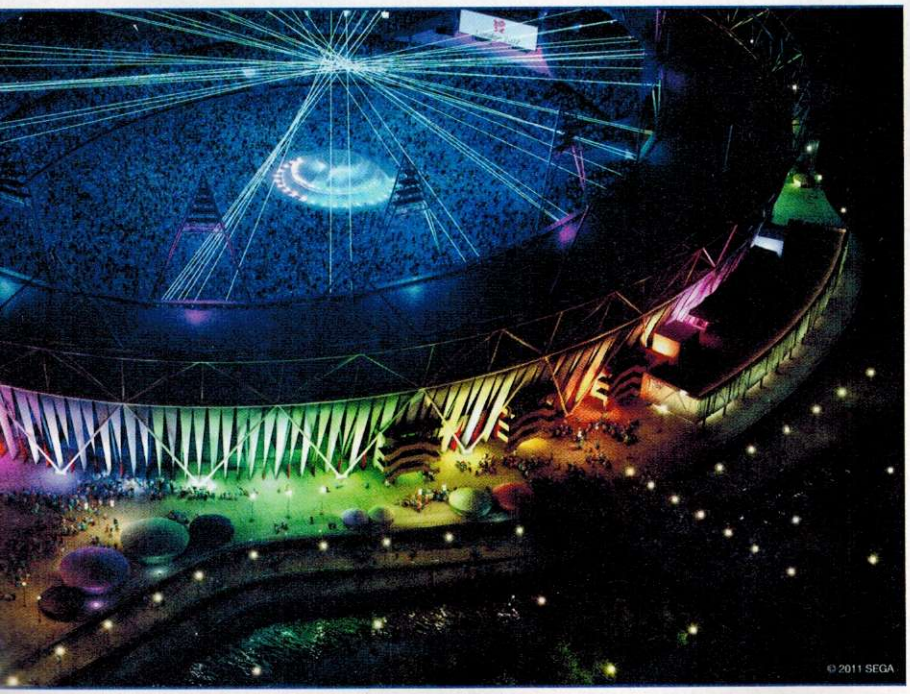
Nintendo se prepara para un cierre de año colosal. Este mes llegarán dos grandes títulos que esperábamos. El primero lo tendremos el próximo 13 de noviembre para Nintendo 3DS y nos llevará a revivir las diferentes eras de uno de los personajes más populares del universo de los videojuegos a través de una historia original que tomará conceptos y elementos clave del legado del ícono de bigote y overol. Claro, me refiero a **Super Mario 3D Land**, un juego que nos hubiera encantado ver desde el inicio, pero por cuestiones técnicas tardó un poco más en su desarrollo, pero este noviembre aparecerá con la espectacularidad tradicional de los títulos de **Mario**.

Una semana después nos transportaremos a los bosques míticos de Hyrule para adentrarnos en la que podría convertirse en no sólo la aventura más impresionante en la historia de la franquicia de **The Legend of Zelda**, sino también en la que más elementos artísticos presenta en cada una de sus escenas de juego. Para muestra, la música compuesta por Hajime Wakai (**F-Zero**, **Pikmin**, **Star Fox 64**) en conjunto con el renombrado artista Koji Kondo (**TLOZ** saga, **Super Mario** saga) y el diseño visual, que bien podría parecer que jugamos a través de una pintura al óleo. Por lo tanto, no es descabellado decir que **The Legend of Zelda: Skyward Sword** es la joya de la corona que vendría a dar nuevos bríos al Wii, pues recientemente ha resentido la baja de oferta de títulos por parte de los desarrolladores.

Para diciembre, **Mario Kart 7** será el encargado de dar seguimiento al Nintendo 3DS. Esta franquicia se ha hecho ganadora de millones de fans alrededor del mundo (desde su primera edición en 1992 para SNES) por su estilo único -y hasta ahora inmejorable- de *gameplay*, utilizando *Go-Karts* de diferentes estilos. Ahora, con la ventaja de anexar nuevas características, como cruzar por debajo del agua o por aire al desplegar un planeador. No tenemos duda alguna de que será todo un *must-have*. Como puedes ver, vienen grandes cosas para el mundo de Nintendo, y eso es sólo la punta del iceberg, pues en 2012 la cascada de juegos llegará con muchísima fuerza; obviamente, aquí te daremos todas las primicias. ¡Comencemos con la información!

Pepe Sierra
Director Editorial

Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**



CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez
ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Salas

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS
DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600
DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano
DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beoriegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES
DIRECTOR
Carlos Garrido
DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero
COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 20 N° 11. Fecha de publicación: Noviembre 2011. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2010-060210421600-102, de fecha 21 de junio de 2010, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mchedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2011.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

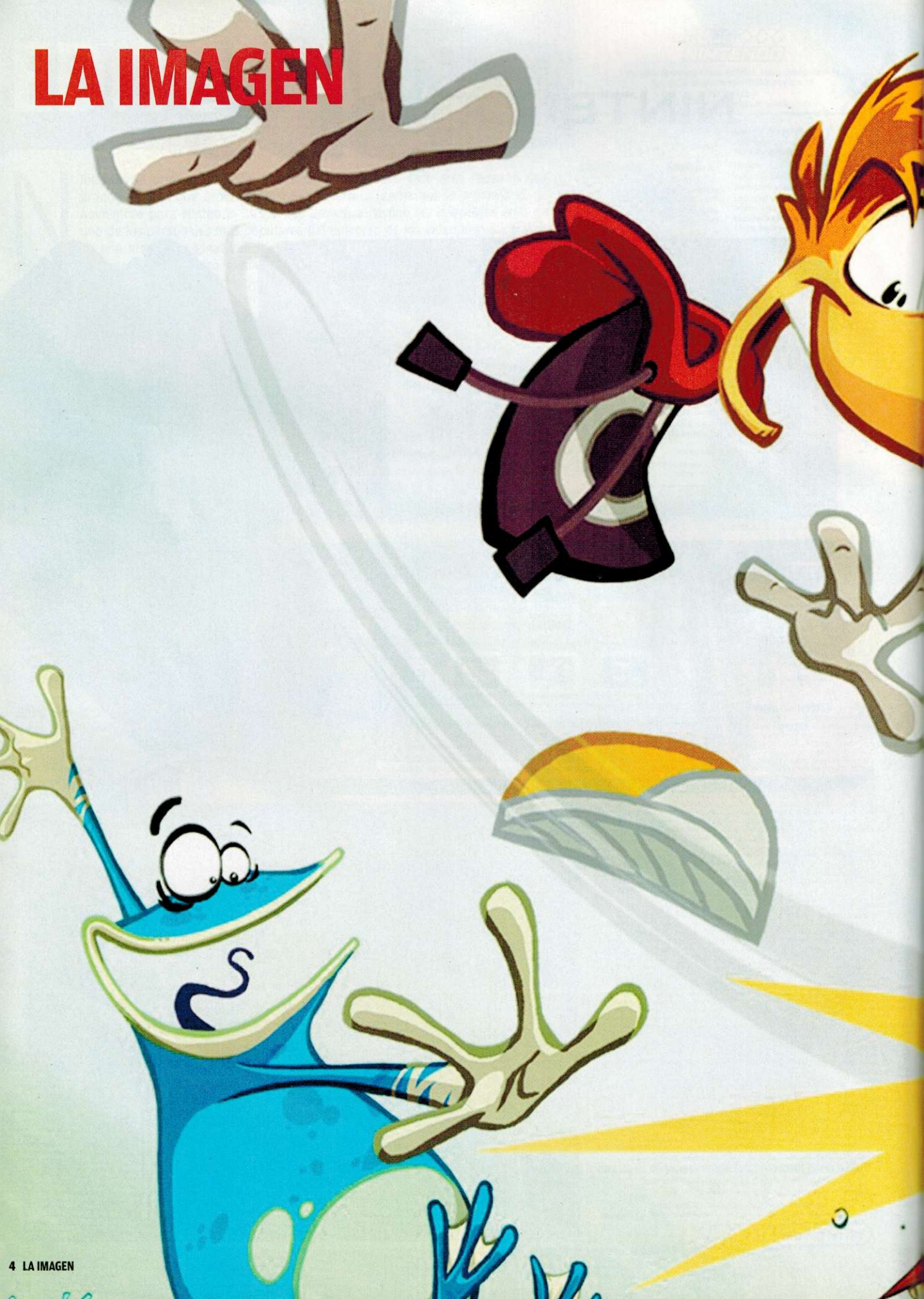
NINTENDO 3DS™

Nuevo color: rojo llama

Usar Controles Parentales para restringir el modo 3D para niños de 6 años y menos

Nintendo®

LA IMAGEN



¡Rayman regresa con estilo!

Para Ubisoft, **Rayman** se ha convertido en estandarte, un personaje reconocido a nivel mundial y que apoyó a impulsar la carrera de los **Raving Rabbids**. Ahora, para este noviembre, el personaje creado por Michel Ancel, estará de vuelta para ofrecernos una aventura como nunca antes, llena de vitalidad, creatividad y espectacular diseño de escenarios. ¡No te lo pierdas!

Rayman Origins página **54**

© 2011 Ubisoft

DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Muy buenas, mi estimado **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que muy bien.
Me gustaría que publiques mis siguientes dudas en la revista.
1.- **Mr. Game and Watch** es un personaje, sin duda, muy viejo de Nintendo. ¿Planea algún día Nintendo sacar al mercado alguna nueva aventura de **Mr. Game and Watch**?
2.- Hay un rumor en mi comunidad de que cuando salió **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** hubo una adaptación al DS normal, pero es un prototipo y no saldrá al mercado. Yo dudo mucho eso, pero quiero aclararlo. ¿Qué hay de verdad en ello?
3.- ¿Aparecerá una edición **Super Smash Bros.** para la nueva consola casera de Nintendo o para el Nintendo 3DS?
4.- ¿Saldrá algún título nuevo de la saga de **Metroid**?
Bueno, éstas son todas mis dudas por este mes. Me despido y espero que publiquen mis preguntas. ¡Hasta luego, **Doc**!

Erian Ajuria
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Erian! Muy bien, muchas gracias. Sin duda, uno de los personajes que se han vuelto toda una tradición es **Mr. Game & Watch**, no sólo por sus incursiones en los juegos portátiles clásicos de los años 80 o sus reediciones para Game Boy, sino que también a través de su participación en **Super Smash Bros. Melee** (Nintendo GameCube) y **Super Smash Bros. Brawl** (Wii) y, por lo tanto, es probable (aunque nada seguro hasta que no veamos listas oficiales de Nintendo) que regrese en la próxima entrega de dicho título de peleas.
Ahora bien, ¿tendrá alguna aventura individual? Eso es aún más complicado de pronosticar, pero de serlo, es probable que sea bajo una reedición de los títulos de **Game & Watch Gallery**, ya les contaremos -por este medio- si nos enteramos de algo.
Hace mucho tiempo corrían los rumores de que Nintendo, probablemente, podría estar trabajando en una adaptación para Nintendo DS de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (no 3D), lógicamente, nada oficial. Sin embargo, cuando menos lo imaginábamos (y valiéndose del lanzamiento de un nuevo *hardware* portátil con capacidades 3D), Nintendo vio viable el reestreno de **Ocarina of Time**. Realmente pudo haber salido una versión modificada para Nintendo DS, pero fue bueno que se hayan esperado para ofrecernos la pieza de arte tridimensional que tenemos ahora.
Ya está más que dicho que sí, **Super Smash Bros.** aparecerá, tanto en Nintendo 3DS como en Wii U. El juego aún no inicia su desarrollo, pues el mismo Masahiro Sakurai comentó que lo comenzarán en cuanto terminen por completo el juego **Kid Icarus: Uprising**, sin embargo, se comentó que "podrían" ser compatibles, es decir, interactuarían para ofrecerte una experiencia de juego; es decir, mientras tu juegas en tu 3DS, podrías retar a otros más que lo harían en su Wii U, bueno, ésa es la idea, falta ver qué resultados nos ofrecen para todos los fans de esta saga de peleas.
Nada nuevo en la saga de **Metroid** en los próximos meses, por lo menos Nintendo no ha hecho algún anuncio, ya sea de una continuación de **Metroid Other M** o nueva línea, de hecho, de darse el caso, no sabemos si Team Ninja mantendrá con su desarrollo o buscarían otro estudio. ¡Veamos qué pasa en la siguiente Electronic Entertainment Expo!

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo has estado? ¿Sigues aún con el problema de las enfermedades? No te preocupes, igual las vas a derrotar. Mis dudas son:
1.- Hace mucho había leído un artículo de Nintendo donde se menciona que habría un juego de **Kingdom Hearts** para Wii. Allí **Sora**, **Mickey** y todos los demás se juntaban con **Mario** y sus amigos ¿eso es cierto?
2.- ¿Los juegos que van a salir en la próxima consola casera de Nintendo, Wii U, también se podrán jugar en la Wii antigua?, ¿o no hay compatibilidad
3- También leí otro artículo donde decía que Disney Interactive Studios ya estaría pensando en la secuela del juego **Disney Epic Mickey**. ¿También es verdadera?
4.- En tu juego: **Dr. Mario** para el Nintendo 64, me faltan dos personajes y no sé cómo conseguirlos. ¿Me ayudarías?
5.- Sobre el juego de **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance**. ¿Hay una nueva información sobre ese juego?
Esas son mis dudas. Muchas gracias y con esto termino. Suerte con sus pacientes y ojalá hubiera un nuevo juego tuyo como el de Nintendo 64.

Franco Montagna
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Franco? Espero que muy bien. ¿**Kingdom Hearts** con personajes del Mushroom Kingdom? Pienso que sería una verdadera sensación, y no dudo que muchos fans también lo crean así, pero temo bastante que Square no Enix ingrese nuevos elementos a su popular franquicia de RPG que combina ya héroes y villanos de sus clásicos títulos de rol, con los icónicos personajes de Disney. Para Wii fueron tantos los rumores, mas por desgracia, ninguno dio como resultado una verdadera entrega de **Kingdom Hearts**. Esperemos que con Wii U la historia sea diferente; hasta ahora, Square-Enix sólo se ha limitado a producir juegos de **Kingdom Hearts** para los portátiles de Nintendo.
Al ser una consola de nueva generación, es lógico que las especificaciones técnicas superaran a las de la actual Wii. Es por ello que no es posible que juegos de Wii U sean utilizados en la Wii convencional, pero a la inversa sí podría ser factible, tal como ocurrió con GCN y Wii, los juegos de GameCube se leen sin problemas en los Wii actuales. Así, es altamente probable que dicha retrocompatibilidad se dé en Wii U, por lo que podríamos disfrutar plenamente los juegos de Wii en Wii U, de hecho, todos los controles y accesorios de Wii serán absolutamente compatibles con Wii U según lo comentó Satoru Iwata en la pasada Electronic Entertainment Expo.
Es probable que **Mickey Mouse** y **Oswald the Lucky Rabbit** tengan una secuela de su interesante y muy aclamada entrega **Disney Epic Mickey**, claro, tomando como base la aceptación y ventas. De hecho, recientemente hemos escuchado varios rumores sobre la supuesta secuela donde se co-

Para la versión en tercera dimensión, **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance**, **Sora** será uno de los personajes manipulables al igual que **Riku**, ellos intercalarán sus hazañas durante los eventos de esta aventura desarrollada justo después de **Kingdom Hearts Re:coded**. Visualmente es como uno de los títulos más atractivos para la consola de tercera dimensión, mientras que, en *gameplay* continúa con la sencilla fórmula de Acción/RPG que vuelve el juego práctico para los jugadores expertos y los no tan avanzados.

menta que incluso podría ser una aventura compartida, pero repito, son rumores, pues Disney no ha dado comentarios oficiales. De salir, ¿Para qué consola lo haría? Esperemos que para las de actual generación (Wii o N3DS) y, claro, sería estupendo ver algo para la próxima consola, Wii U.
En cuanto a **Dr. Mario**, para activar a **Vampire Mario** en el VS Mode, sólo completa el Story Mode en la dificultad normal o superior utilizando al **Dr. Mario** (sin perder una sola vez). Y para desbloquear a **Metal Mario**, completa el Story Mode en la dificultad normal o superior utilizando a **Wario**. Ya por último, no hay novedades sobre la próxima edición de **Kingdom Hearts** para N3DS, sólo que se mostrarán los distritos 4 y 5 de Traverse Town. Se dice que el juego está aproximadamente a 20% de finalizar su desarrollo.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¡Me encanta la revista Club Nintendo!, nunca me la pierdo. Es la primera vez que te escribo y tengo unas preguntas que hacerte:
1.- Me gusta muchísimo el juego de **Super Paper Mario** que salió para Nintendo Wii, tanto que ya lo terminé y quiero saber lo siguiente: ¿hay alguna otra versión de **Super Paper Mario** para Wii o para Nintendo GameCube?
2.- ¿Cuál es la fecha de lanzamiento del juego **The Lengend of Zelda: Skyward Sword**?
3.- ¿Habrá un juego de **Luigi's Mansion** para Wii?
4.- ¿Habrá un juego de **Mario Sunshine** para Wii?
Estas dudas las tengo desde hace mucho tiempo.

Carlos Francisco Tobar
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Francisco! **Super Paper Mario** sólo llegó al Wii, existen otras versiones de la misma franquicia para otras consolas como: **Paper Mario: The Thousand-Year Door** (GameCube, 2004); el original **Paper Mario** (Nintendo 64, 2001), y la próxima entrega que será en tercera dimensión.
Nintendo únicamente anunció una entrega de **Luigi's Mansion** para Nintendo 3DS, dejando fuera las de toda ecuación al Wii. El punto bueno es que, a través del efecto tridimensional, tendremos una nueva e impresionante forma de ver los escenarios fantasmagóricos que ofrece el juego. Por otra parte, no hay nada planeado para reeditar **Super Mario Sunshine**, título que originalmente apareció en el Nintendo GameCube y logró colocarse dentro de los diez videojuegos más vendidos en su año de lanzamiento (2002).

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la primera vez que escribo, necesito que me ayudes con unas cuantas dudas.
1.- ¿Sabes si el juego **Cave Story 3D** tendrá los mismos modos de juego que la versión de DSi, o se incluirán nuevos? Estoy esperando mucho esta versión.
2.- ¿Habrán actualizaciones de los juegos de NES para el Programa Ambassador del Nintendo 3DS?
3.- ¿Tienes algunas noticias sobre **Tetris Axis** para N3DS? Escuché que usaría tarjetas Realidad Aumentada y SpotPass.
4.- ¿Nintendo venderá juegos para *SmartPhone* en el futuro? Esto lo saqué de Internet, donde aseguran las compañías de móviles que las consolas portátiles están perdiendo terreno y necesitan trasladarse a este mercado. Espero que no ocurra porque el Nintendo 3DS ofrece una experiencia única con sus juegos, y si los tuviéramos en un teléfono cualquiera no creo que sea lo mismo. Ésas fueron mis preguntas, espero que me contestes o las publiques si es posible.

Jesús Roberto
Sabinas, Coahuila, México

¡Hola, Jesús! Afortunadamente, **Cave Story 3D** no será exactamente igual a su similar de Nintendo DSi. En su lugar, se incluirán nuevas cualidades como contenido exclusivo, nuevos diseño de personajes y, por supuesto, se adaptará a las funciones propias del Nintendo 3DS, como los efectos de profundidad 3D. **Cave Story 3D** estará disponible en tiendas desde el 8 de noviembre.
Hay rumores sobre una actualización de los juegos y del *firmware* del Nintendo 3DS que permitiría jugar los títulos del Ambassador Program de forma compartida o competitiva según se dé el caso; pero es sólo eso, un rumor. Como idea sería maravillosa, pues así sentiríamos plenamente la experiencia original, no obstante, no hay una postura oficial de Nintendo y aunque últimamente muchas versiones han terminado por volverse realidad, mejor esperamos a que Nintendo haga sus declaraciones, así evitaremos confusiones.
Tetris: Axis vendrá a refrescar el concepto clásico de acomodar bloques; por una parte, mantiene la sencillez de la edición tradicional, pero agrega modos de juego individual, multijugador local y a través de Internet, así como compatibilidad con la Realidad Aumentada que es posible a través de las cámaras del N3DS y SpotPass, para combatir con otros usuarios en cuanto pases a su lado, tal como ocurre en **Super Street Fighter IV 3D** o **Dead or Alive**. Por último, Satoru Iwata, ha mencionado contundentemente que no está dentro de sus planes realizar juegos para *SmartPhones*, ya que su producción será exclusiva para sus consolas portátiles y caseras de Nintendo.

¡Hola! ¿Cómo estás, **Dr. Mario**? Espero que estés bien soy nintendomaniaco, me encanta **The Legend of Zelda** y **Super Mario Bros.**, es la primera vez que te escribo, tengo unas preguntas que hacerte si me lo permites.
1.- ¿Saldrá en algún futuro otro título como **The Legend of Zelda Majoras Mask** para la portátil Nintendo 3DS?
2.- ¿Habrá alguna continuación de **Mario** como **Super Mario Sunshine 2**, **Super Mario Galaxy**, **Banjo-Kazooie** o **Donkey Kong** en el N3DS?
3.- ¿Tienes noticias sobre **Pikmin** para la portátil?
7.- ¿Cuándo saldrá **Mario Kart 7** y **Super Mario 3D Land**?
Son todas mis preguntas sería fabuloso que las contestaras. Saludos y manténganse alerta de **Bowser**, siempre lo derrotan.

Said Parra Ramírez
Vía correo electrónico

Mucho nos gustaría que la épica edición de **The Legend of Zelda Majoras Mask** también tuviera el tratamiento que Nintendo usó para **Ocarina of Time**, sin duda, es uno de los juegos más populares del N64 y su historia, aunque breve, nos mantiene atentos desde el inicio. Lo malo es que no hay planes para llevar dicho juego al N3DS, por lo menos no en el corto tiempo. Esperemos que Nintendo nos dé una sorpresa y ofrezca la intensa emoción de juego de **Majoras Mask** de vuelta en N3DS.
En cuanto a las demás franquicias que mencionas, **Mario** no llegará como secuela de **Sunshine** o **Galaxy**, pero sí en una historia original que mezcla los mejores elementos de la serie, dando origen a **Super Mario 3D Land**, el cual estará disponible a mediados de este noviembre; **Banjo** es propiedad de Rare, pero aun así podría llegar al portátil de Nintendo, pues ya lo ha hecho antes en el Game Boy Advance y **Donkey**, sólo es cuestión de tiempo, por lo menos eso espero. **Pikmin** sigue en veremos, no hay fecha ni planes, quizá tengamos suerte y en la próxima Electronic Entertainment Expo Miyamoto nos comente algo. Y en lo que respecto a **Mario Kart 7**, lo tendremos a partir de la primera semana de diciembre. ¡No se lo pierdan!

Con esta edición para Nintendo 3DS, la franquicia de **Paper Mario** regresa a sus orígenes con la estrategia de juego de Aventura/RPG y combates basados en turnos. Por supuesto, el aspecto de elementos visuales en papel sigue vigente y luce sumamente bajo el efecto tridimensional. ¡No se lo pierdan!

Arte por correo:

Ramsés Bencosme; República Dominicana.
Saadi Samano Reyes, México, DF.
Miguel Briseño; Cd. Juárez, Chihuahua.
Alejandro Castillo; República Dominicana.
Jesús Alberto; San Salvador, El Salvador.
Diana Laura Huerta; Cuautitlán, Edomex.
Brandon Yael; León, Guanajuato.

El rombo de portada
En octubre se ocultó entre los rombos 2 y 3.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

Plaza de la Tecnología

ZONA DE JUEGOS

ANIME, VIDEOJUEGOS Y MODA ALTERNATIVA

GRAN CONCURSO

COS PLAY

Inscríbete en la administración de Plaza de la Tecnología

GANA $1,500 1ER LUGAR

$1,000 2DO LUGAR

$500 3ER LUGAR

Más informes en

zonadejuegosmxoficial www.plazadelatecnologia.com

LEÓN	Pasarela Cosplay del Terror	6 de Noviembre	PT León	5 de Mayo No. 216, Centro
AGUASCALIENTES	Concurso Cosplay	12 de Noviembre	PT Aguascalientes	Rivero y Gutiérrez No. 120, Centro
MÉRIDA	Concurso Cosplay Mérida	19 de Noviembre	PT Mérida	Calle 59 No. 486 esq. Calle 56, Centro
TORREÓN	Concurso Cosplay Torreón	26 de Noviembre	PT Torreón	Hidalgo pte. 1334 y Juárez pte. 1347, Centro

CICLO DE CINE ZOMBIE

ENTRADA LIBRE

Bazar del ENTRETENIMIENTO Y EL VIDEOJUEGO

1 al 5 de Noviembre

Eje Lázaro Cárdenas 9, Centro. D.F.

PT Plaza de la Tecnología

4 y 5 de Noviembre

5 de Mayo #216, Centro. León, Gto.

Un clásico de Mario
Ya está disponible en la eShop para Nintendo 3DS este gran juego de Game Boy.

Rosa multiplicado
La nueva aventura de **Kirby** ya está lista, que la diversión se multiplique en doble pantalla.

Nunca es demasiado tarde, Dragon Quest nos sorprende

Esperamos que se aprovechen las ventajas de cada consola para que realmente se sienta una diferencia al jugarlo en cada una de ellas, sobre todo en el apartado gráfico, ya que Wii U permitirá desplegar imágenes en HD.

Uno de los juegos más esperados de la presente generación es **Dragon Quest X**, título que hace unos años Square Enix anunciara de manera exclusiva para Wii, noticia que sorprendió a todo el medio. El tiempo pasó y no había noticias respecto del juego, sólo se sabía que se encontraba en desarrollo, pero nada más, hasta hace unas semanas, cuando Square Enix volvió a cimbrar a la industria con sus anuncios.

La primera noticia relevante es que la exclusividad para Wii ya no existe, aparecerá para la consola pero también para otra... ni más ni menos que para Wii U. Así es, ambas plataformas contarán con esta décima parte de la serie más popular de Japón, lo que deja claro la confianza que tienen en Nintendo. Por otro lado, el género, aunque se mantiene en RPG, ahora lo será *online* de forma masiva, permitiendo la interacción entre miles de usuarios, cada uno con su propio personaje.

Un punto que vale la pena resaltar es que no importando qué versión tengas, podrás participar con todos los jugadores en línea, unificando la comunidad de **Dragon Quest**; una excelente idea que se debería aplicar a otras series. De momento sólo se tiene pensado que aparezca en Japón el próximo año, pero por la popularidad de la saga y el atractivo modo en línea, no dudamos de que lo veamos también en América, así que tendremos que estar atentos.

En cada batalla las habilidades de tus personajes subirán de nivel de acuerdo al oponente.

© Square Enix

El anuncio de este juego puede representar una nueva época dorada en el género de los RPG, que tanta falta le hace desde hace años, crucemos los dedos.

El mundo de la magia en tres dimensiones

Nintendo 3DS tiene un panorama increíble por delante, cada mes aparecen o se anuncian nuevos juegos, siendo uno de los más esperados **Kingdom Hearts 3D: Drea Drop Distance**, de Square Enix. No se trata de una secuela directa de los hechos que hemos visto en las versiones de GBA o NDS, más bien de un capítulo extra que complementará la historia entre dichos capítulos. Aunque no se ha revelado mucho de la trama, no dudamos de que ésta vaya a ser tan emotiva como en anteriores juegos. Lo que sí hemos podido observar ha sido el *gameplay*, tendremos libertad total para explorar cada mundo, siempre teniendo en la pantalla inferior un mapa para ubicarnos perfectamente. Las batallas serán muy al estilo de la saga **Tales**; es decir, no por comandos tradicionales, habrá la posibilidad de crear combos propios de acuerdo con el momento y personaje seleccionado.

En la pantalla inferior podrás checar el avance de la escena.

Un viaje por el tiempo

Muy bien, ya no los haremos sufrir con títulos que aún no conocemos su fecha de lanzamiento... Por ahora, ya que te hablaremos de **Sonic Generations** para Nintendo 3DS, el cual estará listo el ocho de diciembre, así que si lo pensabas borrar de tu lista para **Santa Claus**, más vale que lo pienses dos veces.

Para celebrar el 20 aniversario de la serie, en SEGA sabían que tenían que desarrollar un juego memorable, que transmitiera la esencia de la franquicia, sirviendo al mismo tiempo como un homenaje al erizo azul, por lo que cada escenario representará una época de la serie, tomando algunos elementos de juegos nuevos, como **Sonic Rush**, el que a nuestro gusto ha sido el mejor capítulo en años.

El Nintendo 3DS tendrá un par de niveles exclusivos, pero no creemos que ahí terminen todas las sorpresas, falta un mes para su salida y muchas cosas pueden cambiar. No te pierdas los próximo números, donde te ofreceremos un análisis completo de sus opciones para que decidas si vale la pena unirte al festejo.

La cacería comienza donde tú quieras

El número pasado te comentamos de la conferencia que Nintendo organizó en Tokio, donde presentó **Monster Hunter 3G** y **4** de Capcom en exclusiva para Nintendo 3DS, una noticia que seguro puso a cientos felices. Pues bien, ahora te comentaremos los detalles de esta obra que, como siempre, seguro paralizará a Japón el día de su lanzamiento, el cual está programado para el próximo mes, así que los jugadores nipones podrán pasar una Navidad en **Moga**.

Para comenzar, tenemos una gran diferencia respecto de la versión de Wii, que está en el número de armas que vamos a utilizar, ya que se aumentan cinco más en esta edición; una de las más destacadas: el arco. Los mundos submarinos que llegaron a la serie en la tercera entrega se mantienen, pero claro está que debido al tipo de armadura o arma que utilices, tu desempeño se verá alterado.

Como no podía ser de otra forma, se han agregado monstruos nuevos, algunos de ediciones que no aparecieron en consolas de Nintendo, algunos otros repiten, como los **Rathian** o los **Ludroth**, pero ahora **Lagiacrus** deja su lugar como estrella a otra criatura realmente asombrosa, **Brachdios**, quien en apariencia es más pequeño, pero de un poder incluso superior.

Para nuestro continente no se ha mencionado alguna fecha de aparición, pero confiamos en que las ventas en Wii sean un gran pretexto para que se comercialice aquí pronto, sobre todo por el concepto novedoso que sigue ofreciendo.

© Capcom

Los nuevos monstruos no caerán en las viejas trampas que ya tienes estudiadas, deberás pensar en algo más para capturarlos.

©Square Enix

Sora y compañía están listos para una nueva aventura en sus vidas, ¿tú lo estás?

El punto negativo lo tenemos en la fecha de salida, ya que no se ha hablado oficialmente de dicho detalle, sólo se sabe que verá la luz hasta el siguiente año, tiempo suficiente para que se mejoren varios detalles e incorporen otros, que utilicen elementos como el micrófono o el sensor de movimiento. Sería extraordinario que fuera una realidad.

@tono_rodriguez
Twitter

En este mes tendremos en nuestras manos **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, segundo título de la serie para Wii. Demos un vistazo a lo que pasó en el EGS 2011, en donde Nintendo sorprendió a sus seguidores con la presencia del juego. Comencemos una edición más del Lognin. ¡Que la disfrutes!

Nintendo participó en el Electronic Game Show con su más esperado título de cierre de año

Para muchos fue una sorpresa ver la presencia de Nintendo en el EGS 2011. A tan sólo unos días antes no se sabía que uno de los títulos más importantes de la compañía iba a estar jugable en este evento. Se confirmó de último momento y fue un verdadero gancho para los videojugadores que gustan de esta serie. Todos ellos acudieron al llamado, y por lo que escuchamos en su momento, no salieron defraudados. Aquí la crónica.

A sólo unas cuantas horas del inicio del EGS recibimos un comunicado de Nintendo en donde se nos anunciaba que **The Legend of Zelda: Skyward Sword** estaría en el *show*. Nintendo y Game Planet tuvieron un acuerdo para mostrar al público mexicano la nueva aventura de **Link,** la cual llegará este mes al Wii.

El EGS cumplió 10 años, y no hubo mejor manera de celebrarlo que con la presencia de **Link** y **Zelda**. Nintendo ha sido parte fundamental de la vida de este *show*. Vamos a ver qué pasa en futuras ediciones, tal vez **Mario** y compañía puedan regresar a nuestro país.

Los fans de Nintendo tuvieron un excelente motivo para asistir, la leyenda de **Zelda** es más que suficiente para llegar adonde sea. Eso lo pudimos comprobar, no hay duda.

¿Ya está en tu *wish list* de juegos para Navidad?

Nosotros fuimos a cubrir el evento como prensa, desde el viernes 7 de octubre que comenzó la demostración para los medios pudimos darnos cuenta de lo que este juego representaría para el *show*. Muchas personas en la fila esperando para jugar el título. En total fueron 10 interactivos instalados en el área de juego, el Nintendo Team fue el encargado de mostrar y organizar el *booth*. Como siempre, con una gran disposición y conocimiento del juego.

Una vez más el EGS se lleva una exclusiva de Nintendo; en su momento, el Wii y Nintendo DS.

El arduo trabajo de un gran equipo de desarrollo, comandado por Shigeru Miyamoto y Eiji Aonuma, dio frutos.

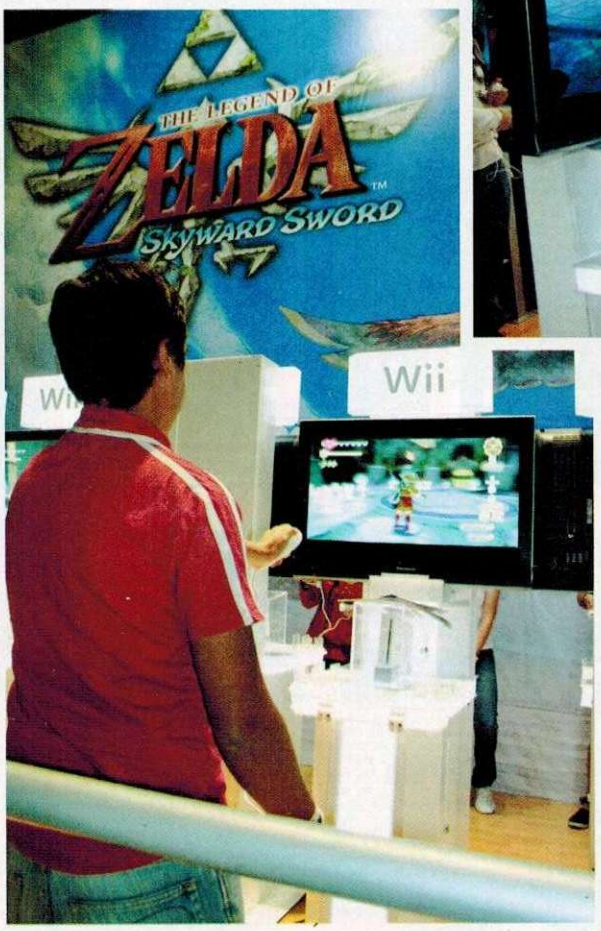
Uno de los detalles que más gustó a los fans fue que pudieron escoger el escenario que deseaban jugar. El demo tenía opción de cuatro modos de juego. La duración de cada uno de ellos fue de ocho minutos, con esto podemos decir que no se jugó un tiempo corto. Además, una vez terminado tu tiempo, podías regresar a la fila para experimentar otro *stage*. Eso sí, con su respectivo lapso de espera. No dudamos de que muchos lo hayan hecho las cuatro veces, no siempre se puede tener la exclusiva de jugar este tipo de títulos antes de su lanzamiento. Por otro lado, la espera no fue tan tediosa para algunos, muchos llevaban su Nintendo 3DS para las retas del momento.

Como casi siempre pasa en este tipo de eventos, los recuerdos de las compañías complementan la experiencia. Así que los que fueron a probar **TLOZ: Skyward Sword** salieron con un buen póster: la imagen que utilizaron para el muro del *booth* es la que está vistiendo los cuartos y *playgrounds* de los afortunados fans.

En Club Nintendo esperamos que esta experiencia haya sido muy positiva para Nintendo; es un hecho que para los fans lo fue. Con un resultado favorable, es más factible que se pueda dar un posible regreso a este evento y que retome la fuerza que algún día tuvo con los tres grandes.

La cantidad de interactivos fue suficiente para brindar una buena experiencia a los asistentes.

El Nintendo Team recibió capacitación para dar asistencia a los *gamers* que quisieran tomar el Wiimote y Nunchuck.



Para terminar con esta reseña, te comento que platicamos con Mauricio Joffré, quien vino al EGS representando a Nintendo de América. Nos comentó sobre los planes de la compañía para este cierre de año en la región, los lanzamientos que vienen para el Wii, Nintendo DS y Nintendo 3DS, así como la posibilidad de que Nintendo pueda regresar al Electronic Game Show. ¿Quieres escuchar lo que nos comentó? Visita nuestro canal en YouTube y conoce los detalles de esta entrevista. http://www.youtube.com/RevistaCN

Con esto sólo nos resta esperar a que los días pasen y que el 20 de noviembre quede marcado en nuestro calendario, para disfrutar de la aventura completa de uno de nuestros personajes favoritos, **Link**.

The Legend of Zelda: Skyward Sword llegará a América el 20 de noviembre. Recuerda que habrá un *bundle* especial.

esmas móvil

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

al 42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES

DE REGALO

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.

MENTE — ¿Quieres adivinar lo que tus amigos o pareja están pensando?

CUERNO — Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

GAS — ¡Bromea con tus cuates!

BESO — ¿Quieres saber que tipo de besador eres?

MENTIRAS — ¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

OVNI — Diviértete con el juego del fenómeno ovni.

INSECTO — Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.

RAYO — ¡Convierte tu celular en un escáner de rayos-x! Simulador

COPA — Juega contra algunos de los mejores equipos de soccer de la copa mundial.

LEY — Conoce las leyes de Murphy.

CUERPO — Tú también puedes tener un cuerpo de diez.

CONTROL — ¡Ten el poder del control! Domina a tu pareja.

LOGICA — Conoce tu nivel Intelectual y compite con tus amigos.

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP MENTE

Estos productos son sólo para diversión.

DE REGALO

JUEGOS

Utiliza toda clase de armas, y destruye a los aliens que te atacarán sin parar.

INSECTOS

TRES · ROCKY · SHARK

TRAVEL · CHE · BLOCKERS

CANON · AIR · NEUTRON

BEN · TORRES · THEKID · FARM · GUERRA · TOP · BETTY · PAINS

AVION · CHICAS · DOG · MINOTAURO · CAFE

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO INSECTOS

Servicios sólo para México

WALLPAPERS

DE REGALO

BAKUGAN1

BAKUGAN2

BAKUGAN3

BAKUGAN4

BAKUGAN5

BAKUGAN6

BAKUGAN7

BAKUGAN8

BAKUGAN9

BEN13

BEN8

BEN16

BEN24

BEN21

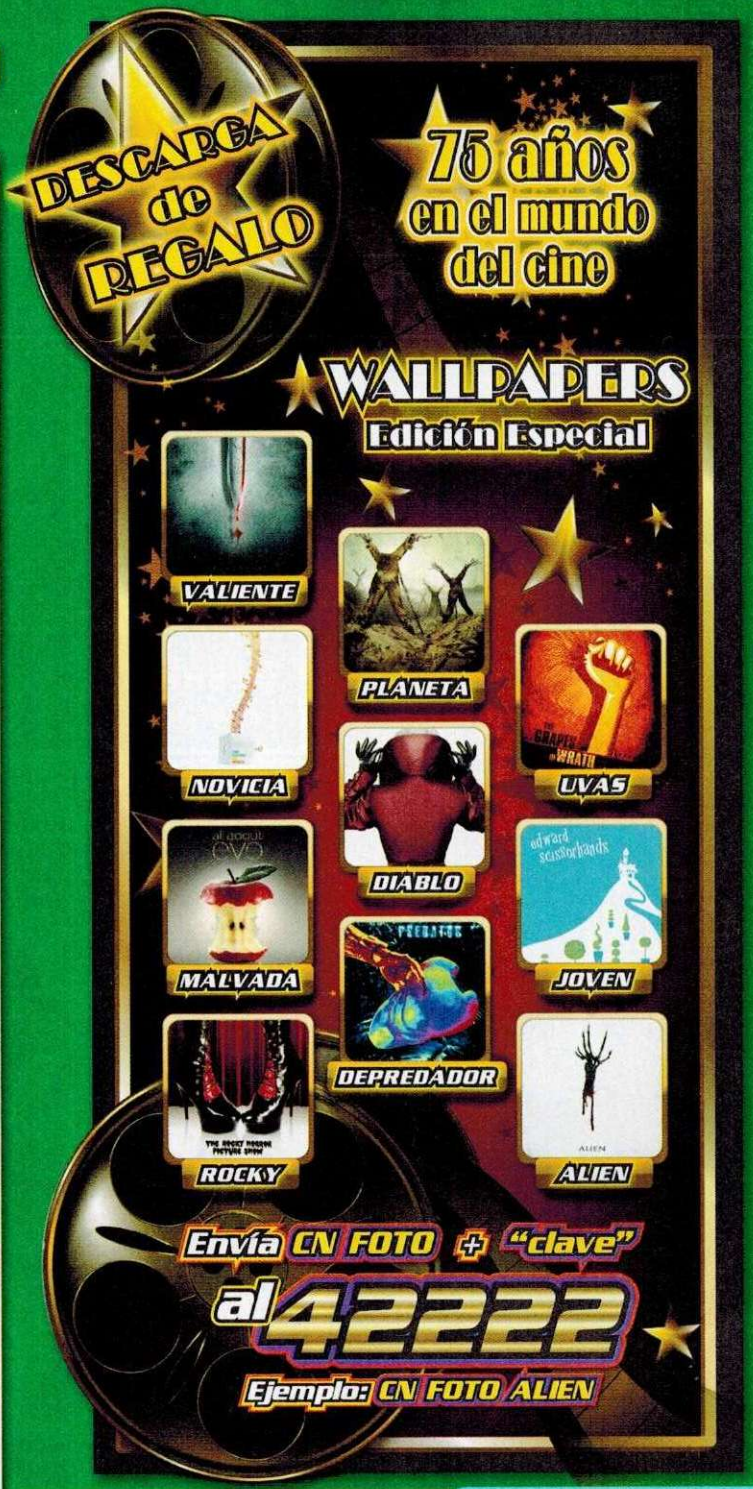
BEN18

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

al **42222**

Ejemplo: CN FOTO BAKUGAN1



Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

El costo por la solicitud SMS al servicio es de $0.88 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos + 2 de regalo para descargar contenido del Club solicitado. La navegación vía GPRS dentro del portal WAP Ideas y + IDEAS no tiene costo. Aplica costo por entrega de contenido de hasta $5.04 IVA incluido por descarga. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes 5340 2323/01800 700 3333. Responsable del servicio: Comercio Mas S.A. de C.V. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com.

By esmas móvil

© 2011 Capcom

Resident Evil: Revelations

Capcom / Nintendo 3DS

El misterio y el terror regresan a sus orígenes

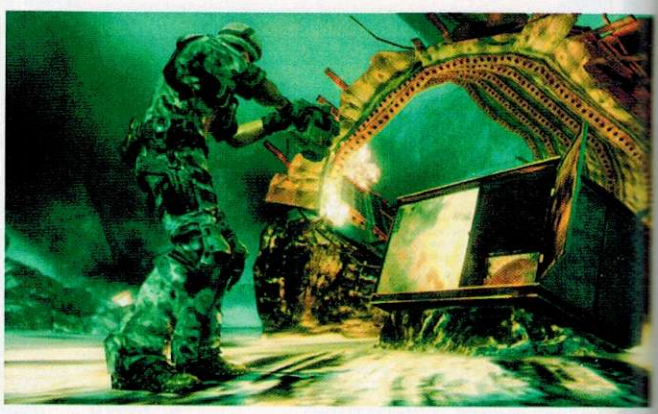
Todos disfrutamos de **Resident Evil 4** y de **Resident Evil: Umbrella Chronicles**, pero lo cierto es que se alejaban demasiado de la esencia de la serie, al grado de que muchas personas decían que la cuarta parte era "el menor no **Resident Evil**" de la saga, debido a que se enfocaba en la acción, dejando de lado los acertijos y el misterio, típicos de la trilogía original que tantos seguidores tiene en el mundo.

En **Revelations**, Capcom quiere regresar a los orígenes, a la tensión en cada pasillo, a cuidar las municiones como si fueran agua... Por eso ahora ya no habrá criaturas a cada paso, sino que aparecerán en momentos especiales para acentuar el terror, pero existe algo que debes recordar siempre, el objetivo aquí es no es limpiar los corredores de enemigos, sino sobrevivir, correr es la primera opción antes que un enfrentamiento.

Sabemos que **Chris Redfield** y **Jill Vallentine** van a aparecer en este juego, pero hay otros personajes nuevos que nos ayudarán a aclarar el misterio que ocultan las criaturas, como por ejemplo **Rachel**, una chica de la cual hasta ahora sólo se sabe que es atacada por un grupo de enemigos, dejándola aparentemente muerta... aunque creemos que no es así, es una protagonista muy interesante como para eliminarlo tan rápido.

Visualmente es de lo mejor que se tendrá en Nintendo 3DS, tanto por la manera en que se aprecia el juego en tiempo real, como por los cinemas, que dejan claro el potencial de la portátil. Espectacular es la palabra que mejor describe el apartado técnico, el único problema que sigue teniendo este juego, es que su fecha de salida no se ha confirmado de manera oficial, se sabe que será en 2012, pero en este momento podría ser el primero de enero o el último día de diciembre, ojalá que Capcom pronto se decida, ya que somos muchos los que ya deseamos tenerlo con nosotros y descubrir los secretos que ocultan estos personajes que nos han acompañado durante tanto tiempo, por lo pronto permanece atento a nuestros siguientes números para conocer todos los detalles y novedades que se vayan revelando.

No sabemos quién guarda mejor sus secretos, Umbrella o Capcom... ya todos lo esperamos ansiosamente.



Theatrhythm Final Fantasy

Square Enix / Nintendo 3DS

Que no sea la última melodía

Hubiéramos preferido un juego de **Final Fantasy** en su género tradicional, es decir, un RPG, pero también es cierto que a la franquicia ya le hacía falta frescura, y con esta entrega la va a obtener. Estamos ante un reto musical al estilo de **Elite Beat Agents** de Nintendo, donde seguimos el ritmo de varias melodías con ayuda del *Stylus* y de las indicaciones que se dan en pantalla, un concepto sencillo aunque muy divertido.

Lo interesante es que la estructura de los escenarios no será la misma, o sea que, no será repetitivo, en momentos tendrás que seguir el ritmo para competir en una batalla y vencer a un enemigo, mientras que en otras el seguir la secuencia te servirá para conocer más de la historia de la franquicia, que por si no lo sabían, comenzó en el NES.

Ese es un punto muy importante, el fondo que veremos tras las notas, no son imágenes coloridas sin importancia, sino verdaderas secuencias originales de todos los capítulos de la serie, por ejemplo podremos ver la entrada al castillo en el **Final Fantasy** o bien la increíble escena del baile real entre **Squall** y **Rinoa** en **Final Fantasy VIII,** que estamos seguros será suficiente razón para que muchas personas compren este juego, ya que es el título del que más deseamos una adaptación para Nintendo 3DS.

Algunos temas son cantados, como ocurre en las versiones caseras de cada obra, lo que permite que reconozcas el ritmo de inmediato y así puedas anticiparte a los movimientos en caso de que ya los hayas jugado, de lo contrario, tendrás que estar muy concentrado si quieres lograr un buen récord.

Esta variante de **Final Fantasy** comenzó siendo un misterio, todos tenían dudas, pero con cada detalle que se da a conocer de el, no nos queda duda de que será excelente, además podría representar una puerta para que en el futuro se adapten las versiones más populares de **Final Fantasy** a Nintendo 3DS ¿no creen? Seguro que nadie se quejaría de tener la séptima u octava entrega en 3D, sin embargo esto por desgracia no se ha confirmado, aunque todos tenemos cruzados los dedos... de hecho desde el Nintendo DS, así que tal vez pronto dé resultado.

Aún no está completa la lista de temas para jugar, pero sería fantástico que no dejaran fuera **Eyes on Me**, interptretado por la bella Faye Wong.

Animal Crossing 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

La vida tiene muchas aventuras esperando por ti

Parece mentira que ya hayan pasado más de diez años desde que salió **Animal Crossing** al mercado, pero lo realmente relevante es que siempre ha agregado diferentes elementos para que la serie evolucione, no se queda atorada en el tiempo, realmente busca añadir nuevos fans y divertir a los que ya ha ganado, es ahí donde radica su éxito.

¿Qué es lo que vuelve diferente a **Animal Crossing** sobre otras series de simulación? Para comenzar que aquí todo el tiempo tenemos control del personaje y elementos del juego, contrario a lo que ocurre en otras obras donde nos limitamos a ver como los protagonistas se mueven y deciden solos. Pero bueno, comencemos por ver las novedades que tendrá esta entrega para Nintendo 3DS.

En las pasadas ediciones, después de crear tu personaje, lo más importante era elegir un lugar para vivir, que por lo regular te vende en cómodas parcialidades **Tom Nook**, el dueño de la tienda de la aldea; pues bien, parece que ahora eso quedará en el pasado, o al menos como opción, ya que una alternativa más austera será vivir en una tienda de campamento, donde te refugiarás de las inclemencias del exterior como la nieve o la lluvia.

Otro elemento que ha cambiado, es el vestuario, ahora tendrás diferentes opciones para vestir a tu personaje, no solamente cambiar la playera, también el calzado y el tipo de gorro o accesorio que usará en la cabeza, así que tu creatividad será la que limite el estilo del personaje que usarás en la aldea.

Antes era frustrante llegar al mar y no poder interactuar en él, pues bien, esa situación ha cambiado, en Nintendo 3DS ya podrás nadar, de momento no se sabe si será sólo una actividad recreativa o si bien servirá para que obtengas ítems especiales. Es una lástima que su fecha de salida sea en el 2012, seguro que muchos teníamos ganas de celebrar dentro de nuestros pueblos virtuales las fiestas navideñas, pero bueno, ya habrá otras festividades que pasaremos en compañía de nuestros vecinos y amigos del pueblo.

¿**K.K.** seguirá trabajando en la cafetería del pueblo?, ojalá, ya que los sábados por la noche no son lo mismo sin sus emotivas melodías acompañándonos.

RESPETA TU CARA.

Gillette
MACH3

UNA AFEITADA MÁS AL RAS
Y CON MENOS IRRITACIÓN

Hojas en HD

*vs. Gillette® Prestobarba® UltraGrip

SALUD ES BELLEZA

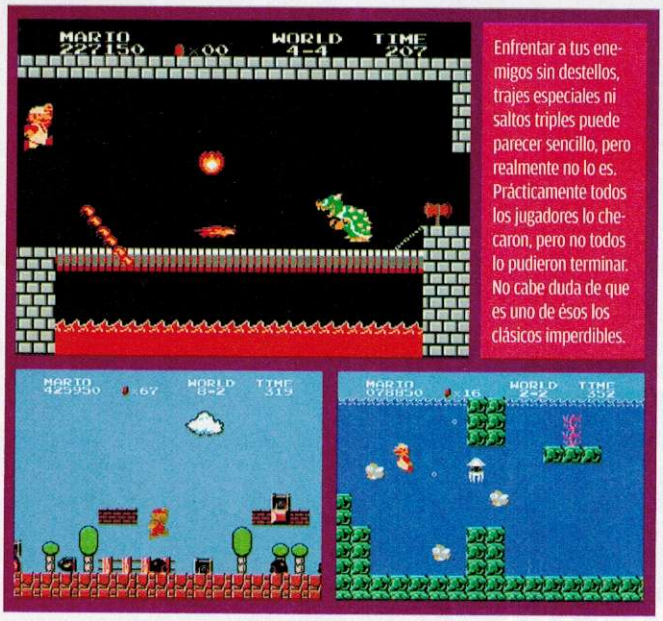
Un NES en tus manos

Ha pasado poco tiempo desde que los embajadores descargamos nuestros clásicos del Nintendo Entertainment System al Nintendo 3DS, y aunque muchos los están disfrutando desde entonces, sabemos que los buenos jugadores desean saber un poco más acerca de las nuevas adquisiciones; por esta razón decidimos darle un buen vistazo a los primeros diez títulos para que todos aprendamos un poco más sobre ellos, así que ponte cómodo para que amplíes un poco más lo que sabes acerca de las joyas de 8 bits que tienes en tu bolsillo.

Clásicos más allá de lo ordinario

Para comenzar, vamos a dejar en claro que la forma de jugar estos títulos viene en los manuales de instrucciones, además de que hemos hablado incontables veces de los detalles obvios de estos juegos como si llegaron a ser éxitos o no, su fecha de salida y cosas por el estilo que la mayoría ya nos sabemos de memoria; por esta razón decidimos darle un enfoque distinto y ver un poco más a fondo en cada uno de ellos. Es posible que sepas algún dato interesante, o que hayas notado algo específico, por eso queremos hacer esta sección distinta y que disfrutes a otro nivel de estos cartuchos virtuales, más allá de la simple idea de "tener juegos viejitos gratis en el Nintendo 3DS"; así que prepárate para verlos con la lupa del buen videojugador; ¡empecemos!

Super Mario Bros.



Enfrentar a tus enemigos sin destellos, trajes especiales ni saltos triples puede parecer sencillo, pero realmente no lo es. Prácticamente todos los jugadores lo checaron, pero no todos lo pudieron terminar. No cabe duda de que es uno de ésos los clásicos imperdibles.

Super Mario Bros. es por mucho, uno de los mejores juegos de la franquicia; no tendrá el poder visual ni tecnológico de sus contrapartes actuales, pero lo compensa con su buen reto, diversión y nostalgia. ¿Ya pudiste sacar las vidas infinitas y disparar estando pequeño?

"Cómeme, bébeme"

Este juegazo que nos hizo sudar en los años 80 por su dificultad y reto narra las aventuras del plomero bigotón que conquistó al planeta, pero no todos se han dado cuenta de que está inspirado claramente en la famosa historia **Alice´s Adventures in Wonderland**; si se fijan, **Mario** aumenta de tamaño al "comerse" un hongo, y también puede recuperar su forma original si es golpeado. Para llegar a mundos subterráneos, el fontanero entra por un tubo, lo cual es una referencia clara de cómo **Alice** se introduce a Wonderland por medio de un agujero. Adicionalmente, es bueno mencionar que se considera como pieza clave del resurgimiento de la industria después de la *Caída de los videojuegos de 1983*, al ser el título incluido con la consola y por su genialidad al ser aceptado globalmente. Su popularidad ha sido tanta, que hemos visto películas, caricaturas e incontables secuelas.

Pros y contras

Una de las dudas más comunes que se pueden tener al jugar esta conversión de **Super Mario Bros.** es si los trucos clásicos como el mundo -1, **Mario** disparando pequeñito, y las vidas ilimitadas rebotando la tortuga en una escalera -entre otros-, salen de la misma forma que en la versión casera; pues al tratarse de una adaptación fiel del original, todos estos *bugs* y detalles pueden realizarse de la misma manera, así que efectivamente puedes llegar al mundo -1 sin problemas y mostrárselo a tus amigos. Ahora bien, un detalle que notamos y consideramos como un error fue que al terminar el juego, la segunda vuelta con la dificultad aumentada (como la sustitución de los **Goombas** por **Buzzy Beetles**), está disponible tal y como en el primero, pero lamentablemente, al no poderse "apagar" el juego, como en el NES real, se queda "trabado" en la segunda vuelta, no importando si pierdes todas tus vidas o lo reinicias. Ojalá esto lo arreglen con una actualización, puesto que al prestarle tu juego al un videojugador inexperto, obviamente tendrá problemas para disfrutarlo como si fuera la primera ronda, especialmente por la rapidez de los enemigos.

Metroid

El comienzo de una gran serie

Este título es el inicio de una de las más populares franquicias de Nintendo y fue famoso por ser uno de los primeros en ofrecer un desafío no-lineal, a diferencia de los videojuegos comunes de la época. Es posible que los jugadores más jóvenes o aquellos que no estén tan empapados de datos curiosos, no sepan que la taquillera película de ciencia ficción, **Alien**, del director Ridley Scott, fue una gran influencia para el juego, pues las similitudes y referencias son notables, como por ejemplo el hecho de que sea una mujer la protagonista de la historia (cosa que también fue algo innovador en el cine del género). Ahora bien, tal vez muchos videojugadores tengan la idea errónea que se trata de la "primera dama de los videojuegos", sin embargo antes existieron otras protagonistas femeninas (aunque no con el mismo físico escultural), siendo una muestra clara la carismática **Ms. Pac-Man**.

Los juegos del legendario sistema de 8 *bits* se distinguieron por su genialidad, buen nivel de reto y por ser muy adictivos. Esta es una de las mejores opciones de este sistema y estamos contentos de que haya sido incluido dentro de este programa.

Ventajas... si no te equivocas

El adaptar los juegos al N3DS tiene varias ventajas, como el hecho de poder dejar una sesión suspendida sin perder datos ni avances, aun si el juego mismo no cuenta con la opción para ello. El lado malo es que también tiene sus desventajas, pues en el caso de **Metroid**, no necesitas anotar el largo *password* para proseguir tu aventura... el problema es que si por alguna razón te equivocas y reinicias (lo cual puede pasar si prestas tu portátil), perderás absolutamente todo y deberás comenzar de nuevo (si es que dependes enteramente de esta opción). Por otro lado, tal vez te preguntes por qué se conservó el *password*, pues además de que debe de ser una adaptación fiel al original, fue para poder usar los *passwords* especiales como el mundialmente famoso de JUSTIN BAILEY, por ejemplo.

Metroid fue uno de esos títulos que conquistaron a los jugadores desde su primera aparición, y el cual se ha mantenido en el gusto de todos, trascendiendo en el tiempo y la evolución de las consolas. Te exhortamos a terminarlo, para luego, intentar hacerlo controlando a **Samus** sin su traje, ¡es algo genial!

The Legend of Zelda

Una joya con pasado incierto

Hablar de esta saga es nombrar una de las franquicias más populares no sólo de Nintendo, sino de toda la industria; no obstante, también tuvo inspiración para llegar a ser el titán del segmento que ahora es. Un par de ocasiones hemos mencionado que el uso de ítems para poder progresar no fue originario de **Zelda**, sino del primer y verdadero juego de aventuras: **Adventure**, de Atari 2600. Adicionalmente, existe una historia del séptimo arte que nos recuerda a **Zelda**, la película **Legend**, 1985, aunque no es oficialmente reconocida como algo en lo que se basaron para el concepto. Les dejaremos las similitudes para que ustedes mismos decidan si se trata de una "inspiración", o bien, de coincidencias demasiado notorias...

-Mundos mágicos en donde hay hadas, duendes y criaturas mitológicas.
-Villanos que son señores de las sombras.
-Un triángulo de villano/héroe de origen plebeyo/una princesa.
-Las dos son "Leyendas"

Ésta es una de las franquicias más conocidas de Nintendo y, por mucho, una de las más exitosas. No cabe duda que, a pesar de que han pasado muchos años desde que surgió, sigue tan vigente como antes.

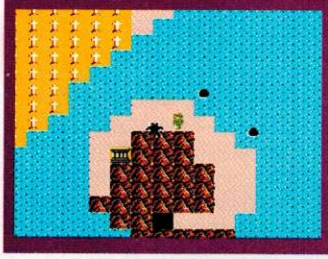
Sin ocarinas ni licantropías, pero igual de excelente

Pasando al juego en sí, es oportuno mencionar que para regocijo de los fans -y para aumentar su *Replay Value*-, este título cuenta con la primera y segunda vuelta; también goza de los tres archivos para salvar tu progreso (además de la ventaja del juego suspendido), así que podrás prestárselo a tu hermano o un amigo sin temor a que se pierdan tus avances... a menos de que no comprendan lo que significa: "Elimination Mode". A pesar de ser muy sencillo en cuestiones gráficas y en comparación a los más recientes títulos de la serie, el primer **Zelda** sigue siendo tan desafiante como entretenido, así que bien vale la pena jugarlo. Adicionalmente, te recomendamos ampliamente que uses el Cuaderno de Juego mientras suspendes tu partida, así podrás tomar anotaciones para recordar la ubicación de los ítems y para orientarte mejor; ¡créenos que es una gran ayuda!

Buscar, explorar, pelear... desde sus orígenes, la esencia de esta franquicia no ha cambiado mucho, por lo que, a pesar de que han aparecido muchas secuelas, sigue siendo una de las favoritas de los jugadores. ¿Podrás con este reto sin la tecnología actual?

Zelda II: The Adventure of Link

Despertar a la princesa de su sueño puede parecer una tarea sencilla, pero al requerir más que un simple beso, las cosas se ponen más desafiantes que nunca. ¡Tu misión está clara!



El incomprendido

Tal parece que muchos fans se cierran en creer que un **Zelda** el cual no tenga la perspectiva "por arriba", o donde no se enfoquen los enemigos como en **Ocarina of Time**, no puede ser bueno; pero varios seguimos pensando que el cambio favoreció a la saga, pues aquellos que se mantuvieron escépticos con la primera entrega (especialmente los que se perdían sin saber qué hacer), fueron finalmente atraídos gracias a que en ésta se presentó un estilo de juego al que estábamos más acostumbrados en esos días. La variación también ayudó a enfatizar que **Link** ahora ya tiene 16 años y, por ende, se ve más maduro que el que vimos en el original. Curiosamente, bastantes no se dieron cuenta de que varios personajes de **Ocarina of Time** tuvieron los nombres de los pueblos de esta edición como **Saria**, **Ruto** y **Rauru**, por ejemplo.

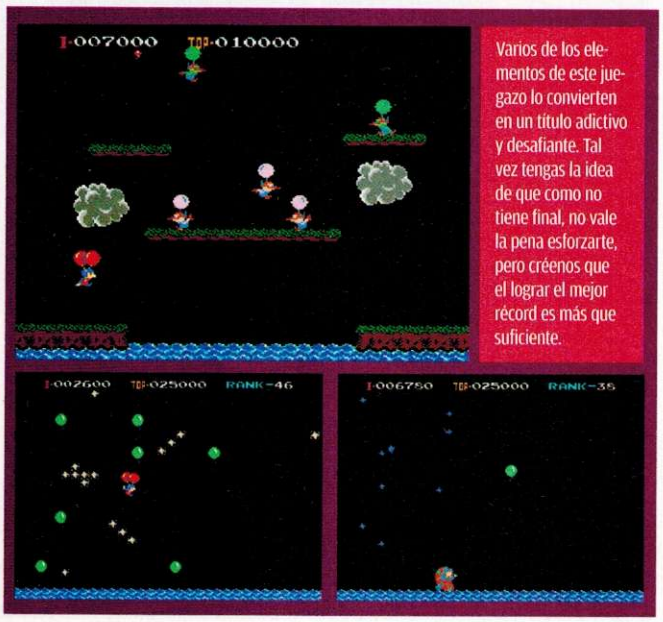
Un **Zelda** desafiante

Los que no lo hayan conocido anteriormente se darán cuenta del *gameplay* tan dinámico de este juego, el cual es por demás notable y desafiante; más allá de saber con qué arma vencer a un enemigo, se requiere de destreza para conseguirlo. Un detalle que bien vale la pena mencionar es que al ser una traslación fiel del original de NES, contiene la pantalla que combina varios colores en un *flash* centelleante cuando **Link** es eliminado, destello que fue removido en versiones posteriores para evitar daños a quienes tuvieran sensibilidad a la luz y los flashes; no vayas a decir que no te lo mencionamos.

Balloon Fight

Un título trascendental

Este clásico es uno de esos casos de cartuchos poco apreciados en su momento, pero que con el tiempo, ha ganado el estatus de culto entre los jugadores. Al igual que varios títulos del legendario mesías de los videojuegos, el NES, **Balloon Fight** tuvo un modo **Vs** para las salas de Arcadias. A pesar de que muchos lo encontraron difícil y no apreciaron su *gameplay*, este juego tuvo una versión portátil en el GB, apareció como un extra en el popular **Animal Crossing** y también estuvo disponible para el e-Reader, entre otros más. El héroe también tuvo su trofeo dentro del juego **Super Smash Bros. Melee** y, según rumores, estuvo a punto de convertirse en un contendiente más, pero fueron elegidos los **Ice Climbers**. El pez que te captura, si te acercas demasiado al agua, también aparece en **SSB Brawl**; y entre otros datos curiosos, se lanzó una edición especial con el controversial personaje **Tingle**, de **The Legend of Zelda**.



Varios de los elementos de este juegazo lo convierten en un título adictivo y desafiante. Tal vez tengas la idea de que como no tiene final, no vale la pena esforzarte, pero créenos que el lograr el mejor récord es más que suficiente.

Un modo atrofiado...

El modo Balloon Trip, de **Balloon Fight**, es más popular para competencias en donde se trata de conseguir la mayor cantidad de puntos que el mismo modo principal del juego. A pesar de que la opción de dos jugadores tiene la idea de ser cooperativo, los veteranos del control disfrutábamos de las escaramuzas que se libraban al tratar de cometer una traición amistosa contra tu compañero; lamentablemente ahora es imposible en esta versión; esperamos con los dedos cruzados que haya una actualización en donde puedas jugar contra un amigo o algo así... soñar no cuesta nada.

Este juego fue mencionado en el **Super Smash Bros. Melee**, como uno de los trofeos a conseguir, lo cual ayudó a que muchos de los jugadores más jóvenes supieran de su existencia. Ahora pueden conocerlo y disfrutarlo.

Ice Climber

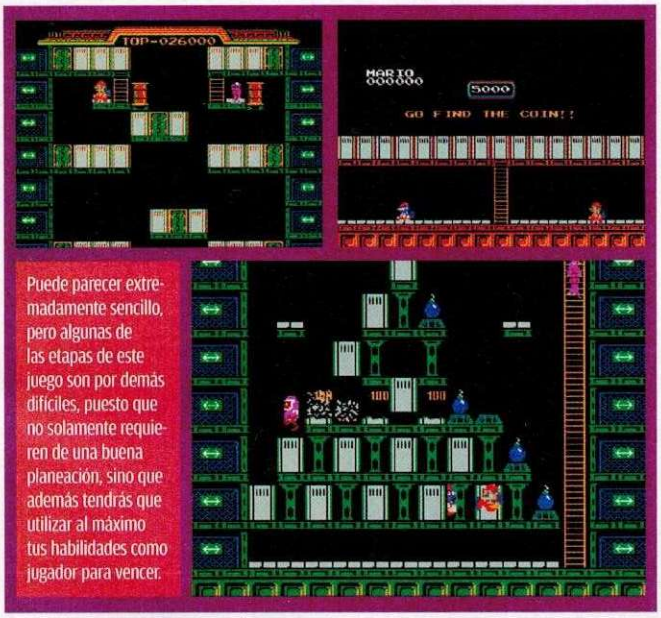
Acción bajo cero

Aquí tenemos otro título incomprendido del NES, que ganó popularidad gracias a su aparición en la serie **Super Smash Bros.**, (especialmente al aparecer como personajes seleccionables los protagonistas de **Ice Climber**, **Popo** y **Nana**) Al igual que algunos clásicos, tuvo versión **Vs** en Arcadia, donde hay variantes como nuevos enemigos. También ha sido referenciado en otros títulos como **Wario Ware Inc.**, **Kirby Air Ride** y otros más. Algo notable es que en algunos países europeos el NES se vendía con **Ice Climber**, lo cual ayudó a popularizarlo fuera de Japón. Por fin, tenemos la oportunidad de tenerlo de una manera fácil y práctica, y lo mejor de todo es que puedes llevarlo a donde quieras en tu Nintendo 3DS para que lo muestres a los demás y lo conozcan.

Wrecking Crew

Mario como no lo habías visto

No cabe duda de que muchos jugadores no conocían este juego, y si lo hicieron, tal vez ni siquiera supieron que el bigotón que controlaban era el mismísimo **Mario**, lo cual pasaba mucho cuando comprabas el cartucho en el tianguis. Si quieres datos curiosos, hay varios, como el hecho de que ésta es la única edición en donde aparece un personaje de nombre **Spike** (**Blackey** en la versión japonesa), el cual es un capataz que persigue a los hermanos **Mario** (porque también aparece **Luigi**) para evitar que anden destruyendo cosas. Nosotros tenemos la teoría de que este personaje sirvió como inspiración para el carismático **Wario**, pues es realmente similar, pero eso sigue -y seguirá siendo-, sólo una impresión. También es notable que aquí **Mario** no tiene su habilidad característica: saltar; esto es debido al peso del martillo, buen detalle ¿no lo crees?



Puede parecer extremadamente sencillo, pero algunas de las etapas de este juego son por demás difíciles, puesto que no solamente requieren de una buena planeación, sino que además tendrás que utilizar al máximo tus habilidades como jugador para vencer.

Dos de tres no está mal

Ya platicamos acerca de los pros y contras de que estas entregas sean fieles traslaciones de las versiones originales de NES; no obstante, **Wrecking Crew** tiene una ventaja. Este juego fue uno de los que incluían un modo de edición de niveles, el cual aunque fue muy bueno, resultaba casi frustrante porque la opción de salvar y cargar los niveles diseñados fue atrofiada para la versión Americana. Por fortuna, al igual que su contraparte de la Consola Virtual de Wii, el **Wrecking Crew** para el N3DS sí tiene habilitada esta opción, así que podrás guardar hasta cuatro etapas distintas. Como dato final, la música de este juego puede escucharse en otros como **Dance Dance Revolution: Mario Mix** y **Super Smash Bros. Brawl**; adicionalmente, tuvo una secuela descargable para el Super Famicom.

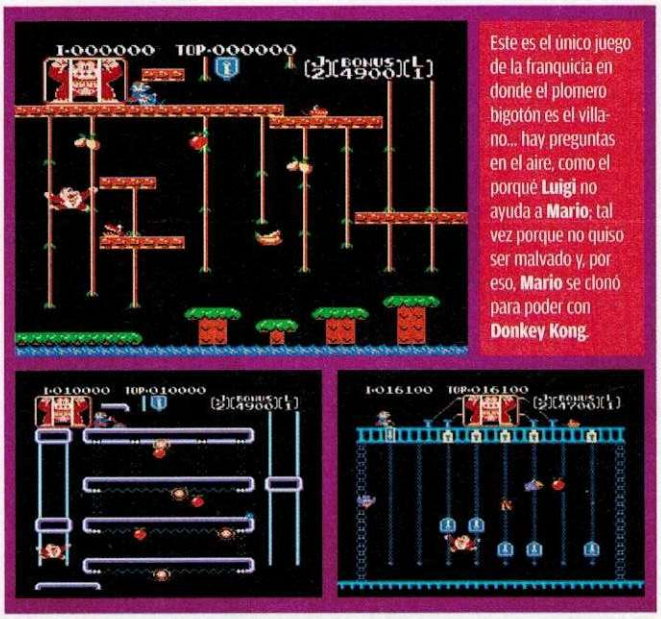
Donkey Kong Jr.

¡Changos!

Este título es memorable por tener la única aparición de **Mario** como villano, puesto que es él quien captura a **DK** y, por ende, es el maloso a vencer. Esta joya ha sido trasladada a numerosas consolas, y es uno de los favoritos para imponer récords mundiales. Como dato adicional, la trama de este juego fue llevada a la pantalla chica como una de las caricaturas de **Saturday Supercade**, en donde **Jr.** busca a su padre, quien se la pasa escapando de las manos de **Mario** y **Pauline**, con una temática muy común de los 80, pues siempre va un paso atrás de su objetivo y nunca lo alcanza. También aparece en juegos como **Super Mario Kart**, en el *remake* de **Donkey Kong** para GB y muchos más. Como dato adicional, según los juegos de Rare, el actual **DK** es **Jr.** de grande, pero en otros juegos de Nintendo (como **Super Smash Bros. Brawl**), se dice que en realidad es el nieto de **Cranky Kong**, y por lo tanto, hijo de **Jr.**, lo cual lo tomamos como la fuente definitiva a considerar.

Sobreviviendo al bigotón

El objetivo es rescatar a **Donkey Kong** de las garras... o guantes del plomero malvado, aunque, como tiene pocas escenas para lograr esta tarea, el segundo propósito del juego, es conseguir la mayor cantidad de puntos. Como consejos básicos y retos de expertos, debes tratar de usar las frutas para eliminar a los enemigos menores para limpiar el camino y obtener puntos extras. También puedes tomar un atajo en la segunda escena al saltar de la primera saliente al trampolín y de ahí, a la plataforma voladora, lo cual te ahorra tiempo para obtener más puntaje.



Este es el único juego de la franquicia en donde el plomero bigotón es el villano... hay preguntas en el aire, como el porqué **Luigi** no ayuda a **Mario**; tal vez porque no quiso ser malvado y, por eso, **Mario** se clonó para poder con **Donkey Kong**.

Un reto sólo para expertos

Ice Climber no tiene archivos, es relativamente largo y desafiante, así que te recomendamos usar la selección de nivel para que puedas continuar con tu juego por si perdiste todas tus vidas (aunque el modo de juego suspendido ayuda si quieres el reto de terminarlo sin continuar). Recuerda que cada una de las 32 escenas tiene una parte de *bonus* en donde puedes conseguir puntos extras, y si llegas a tomar un elote, obtendrás una vida adicional. Si deseas tener más puntaje, ten en mente que los bloques destruidos también cuentan, pero el problema es que te será más difícil escalar si no tienes en qué apoyarte. Finalmente, una de las cosas más importantes que debes saber es que al saltar, tu martillo tiene valor de golpe y afecta a los enemigos.

Recuerda que en las zonas de *bonus* no puedes usar tu martillo, y que depende de tu habilidad el llegar hasta la cima antes de que el tiempo se agote por completo.

NES Open Tournament Golf

¿Golf? ¡Sí, golf!

Tal vez este deporte no sea tan popular como el Futbol o el Basquetbol, pero indudablemente hay un sector de los jugadores que disfruta de esta actividad, así que Nintendo siempre ha procurado tener algo para cada gusto, y qué mejor muestra que el segundo título basado en este deporte, que salió para el NES. Al igual que otros juegos, el primer jugador controla a **Mario** y el segundo a **Luigi**, pero lo notable es que tienen de *caddies* a las princesas **Peach** y **Daisy** (aunque se ven igualitas y hubo confusiones sobre si eran dos **Peach**). A diferencia del primer **Golf**, aquí tenemos muchos modos y opciones que ayudarán a personalizar todavía más la competencia y que sea una experiencia mucho más divertida.

Más que un simple juego de golf

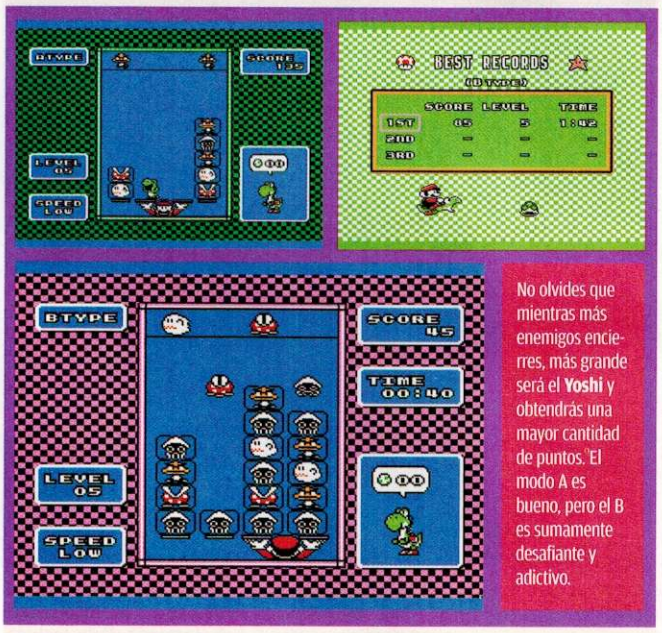
Es notable mencionar que los juegos de deportes de **Mario** se han distinguido por tener poderes y modos en donde las reglas normales son alteradas en aras del entretenimiento y para hacerlos más atractivos, aun para quienes no les llame tanto la atención estas disciplinas. En contraste a esta tendencia, **NES Open Tournament Golf** no implementa ningún tipo de alteración ni poderes; es simplemente un buen juego que dejará satisfechos a los fans de este deporte tan interesante, por tener bien cuidados los valores físicos y sus características básicas. Un detalle por demás curioso es que la versión japonesa fue mucho más complicada que la americana, lo cual nos parece algo sin sentido, pues a pesar de la creencia popular de que los japoneses son mejores jugadores, de este lado del mundo también tenemos lo nuestro, ¿no crees?

Si eres todo un aficionado al golf, encontrarás muchos elementos que te dejarán satisfecho, y si no lo eres, después de un rato te divertirás sin duda, pues es un título muy completo y divertido.

Yoshi

La sencillez es genial

Este singular *puzzle* es muy adictivo, sencillo y desafiante; el objetivo es fácil: evitar que las figuras lleguen hasta arriba haciéndolas desaparecer al juntar dos del mismo tipo. Este título se conoce en Japón como **Yosshi no Tamago** (El huevo de **Yoshi**), y en Europa como **Mario & Yoshi**. A diferencia de otros juegos en donde primero aparece la versión casera y después la portátil, en este caso fueron lanzados de manera simultánea. A pesar de que muchos lo consideran repetitivo y sin mucho chiste, otros lo encontramos muy divertido y con un buen nivel de reto, especialmente si lo juegas en la velocidad alta. Aunque controlas a **Mario**, quien debe mover las plataformas en donde se apilan los monstruos, el juego lleva el nombre de **Yoshi** debido a que si logras encerrar a uno o más enemigos en medio de las partes del huevo, un **Yoshi** saldrá del cascarón.



No olvides que mientras más enemigos encierres, más grande será el **Yoshi** y obtendrás una mayor cantidad de puntos. El modo A es bueno, pero el B es sumamente desafiante y adictivo.

Muy adictivo

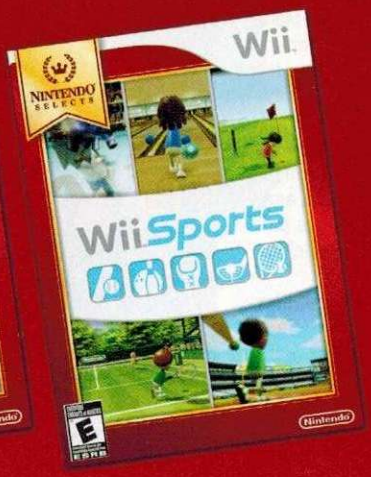
Los modos A y B para un jugador varían en que el primero juegas indefinidamente hasta que pierdas, mientras que en el otro debes de pasar nivel tras nivel; para lograrlo, es necesario dejar totalmente limpia la pantalla de monstruos. Al igual que en los juegos del programa, es imposible jugarlo de manera doble, pero no perdemos la esperanza de que exista una actualización que lo permita en un futuro. Como dato adicional, recuerda que mientras más enemigos encierres dentro de un huevo, mayor será la cantidad de puntos obtenidos y más grande va a ser el **Yoshi** que emerja de él.

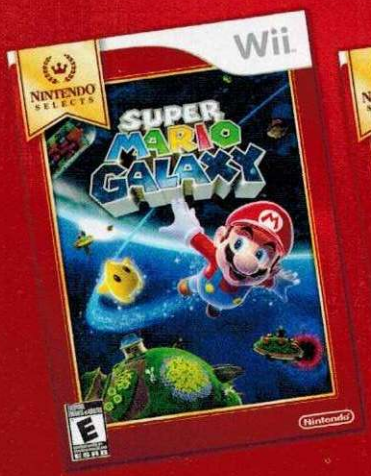
Van diez...

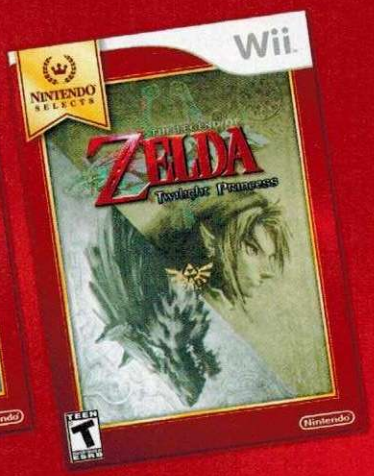
A pesar de que los diez primeros juegos del programa han dejado satisfechos a los veteranos del control, muchos jugadores menos experimentados no han terminado de apreciarlos al 100%; de manera que esperamos que el enfoque de este artículo les haya hecho ver el porqué llegaron a convertirse en clásicos que bien merecen la pena de conocer; pues nosotros tenemos la creencia de que no puedes apreciar de la misma manera los juegos de hoy en día, si no conoces sus orígenes, puesto que sin ellos, no habría las maravillas actuales. Sólo nos resta desafiarte a romper tus propios récords y disfrutar de estos títulos, mientras, esperamos a que llegue la otra tanda de diez juegazos, que serán de Game Boy Advance.

Wii™

¡Los más deseados juegos de Wii a un nuevo precio!







Nintendo

Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

La diversión nunca pasa de moda

Tetris Axis

Nintendo / Nintendo 3DS

Seguramente, Alexey Pajitnov jamás se imaginó que su juego **Tetris** tendría tantas adaptaciones y modificaciones con el paso de los años, por fortuna, todas para mejorar, como es el caso de **Tetris Axis** para Nintendo 3DS, donde la experiencia de juego es intensa y divertida, no da tiempo para distracciones.

Comencemos por hablar de los modos de juego, incluye los clásicos que no pueden faltar, como Marathon, Survival, Fever y Computer Battle, en los que el concepto tradicional no es alterado, acomodar las piezas que van apareciendo de la mejor manera para hacer líneas, desaparecerlas y lograr un mejor marcado, pero, por otro lado, agrega algunas muy interesantes para poner a prueba nuestros reflejos.

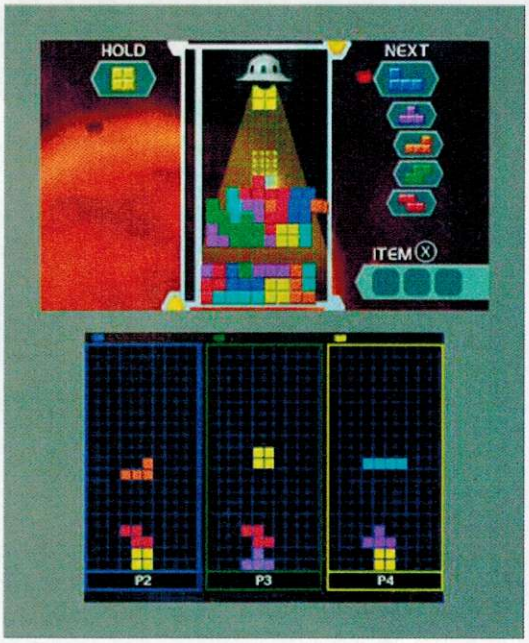
Encontraremos Stage Racer Plus, Shadow Wide, Master Mode o Jigsaw, pero de los que nos parecieron más entretenidos tenemos Tower Climber y Bombliss. En el primero, la vista será en 3D al estilo de **Pokémon Puzzle Leage**, una torre comenzará a girar y nuestro deber será acomodar las piezas para que un pequeño personaje pueda llegar a la cima; un titubeo y todo habrá terminado. En Bombliss, las piezas tendrán alguna bomba en su estructura, la cual tendremos que acomodar de modo que se acople a otras para lograr una gran explosión.

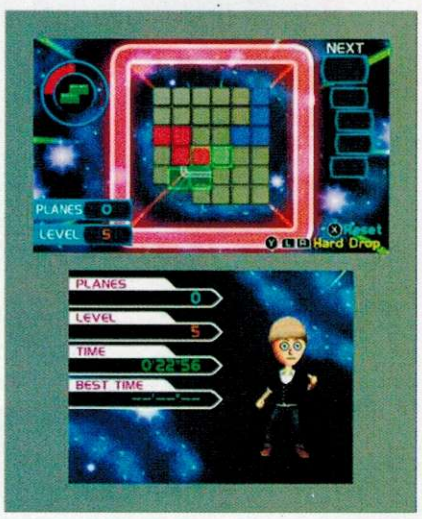
Termina con todas las líneas

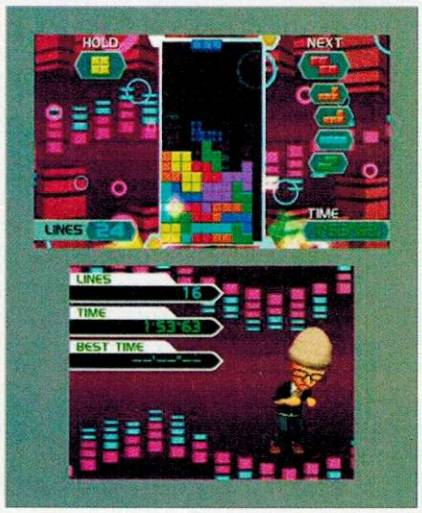
Por si fuera poco, en muchos de estos modos de juego pueden participar hasta ocho personas, ya sea de forma local con una sola tarjeta o vía Wi-Fi. Muchas veces, cuando se pasa demasiado tiempo con un *puzzle*, comenzamos a ver piezas de colores en el mundo real... Pues bien, eso pasará también con **Tetris Axis**, pero gracias a la Realidad Aumentada, donde podremos seguir acomodando bloques en nuestra sala o en el patio de la escuela. Un gran detalle, sin duda.

Tetris Axis nos confirma que los clásicos siempre se mantienen vigentes, lo importante es una jugabilidad sencilla e intuitiva, y el éxito está asegurado. No importa si ya tienes otras versiones, como **Tetris DS** o **Tetris Party**, **Axis** tiene una magia especial que te hará jugar por horas.

Juegos como éstos no necesitan recomendación, se vuelven indispensables en la plataforma en la que salen.







Una aventura donde sobrevivir es lo único

Fossil Fighters: Champion

Nintendo / Nintendo DS

La mecánica de **Fossil Fighters** es la de un RPG normal en esencia, recorres mundos peleando con los elementos de tu *party*, pero aquí lo especial es la manera en que reúnes a tu equipo. Eres un joven que desea convertirse en el mejor entrenador de **Vivosaurs** del mundo, estas criaturas no son otra cosa más que dinosaurios traídos nuevamente a la vida.

Hasta aquí suena simple, pero no se trata de ir a la tienda o al museo y decir: "¿Me revive dos tiranosaurios, por favor?". Lo primero que tenemos que hacer es buscar fósiles, esto lo logramos gracias a la pantalla superior de la consola, ahí aparecerá un radar que nos indicará el lugar justo para cavar. Una vez con los restos en nuestro poder, inicia la segunda parte del proceso, limpiar el fósil, lo cual se hace con el *Stylus*, de acuerdo con lo bien que lo hagamos dependerá si podemos llegar a la fase final, que es revivirlo.

Ya con nuestro vivosaur vivo y almacenado virtualmente en una ficha, inicia la lucha por ser el mejor de los campeonatos que se organizan, para ello tendremos que enfrentarnos con entrenadores más fuertes que nosotros, sólo así ganaremos puntos de experiencia vitales para poder acceder a etapas finales, así que no te desesperes si te cuesta demasiado trabajo librar tus primeros combates, la estrategia será fundamental.

Con el entrenamiento correcto, tu monstruo se convertirá en uno de los más poderosos en los torneos, todo depente de ti, hazlo realidad.

Regresa a la vida a estas criaturas

Las reglas te permiten colocar tres **Vivosaurs** por combate, así que elige muy bien a tu equipo, que tengan diferentes características será muy importante, ya que si uno resulta débil contra sus contrincantes puedes cambiarlo y regresar al duelo. Como no podía ser de otra forma, cuenta con modalidades Wi-Fi para que te pruebes contra jugadores de otras partes del mundo. En definitiva, **Fossil Fighters: Champion** agrega nueva vida al Nintendo DS, así que si ya tenías tu consola guardada, es momento de limpiarla para vivir una aventura más, una en la que el tiempo parece que se detiene y nos lleva a un mundo diferente, lleno de secretos y peligros que afrontar. Un gran lanzamiento para esta temporada navideña que se aproxima.

La pantalla táctil tiene una gran utilidad en todo el juego, la interacción es demasiada, no se limita a un radar o a un mapa, realmente es parte importante de la aventura que nos han preparado.

La fortuna no llega sola, ¡búscala!

Fortune Street

Nintendo / Wii

No cabe duda de que las relaciones entre Nintendo y Square Enix son excelentes, han quedado en el pasado esos problemas que hubo en la generación de los 64 bits, sólo basta recordar que **Dragon Quest X** será exclusivo para Wii, además del futuro Wii U, pero si aún hiciera falta demostrarlo, **Fortune Street** es la prueba definitiva, un título de tablero desarrollado por ambas compañías japonesas.

El juego será al estilo de **Mario Party**, pero aquí no tendremos que juntar estrellas para ser los ganadores, el objetivo es comprar y vender propiedades para volvernos todos unos magnates, al estilo de **Monopoly**, pero con el estilo de Nintendo, así que prepárate a participar en varios minijuegos para mantener tus inversiones fuertes y creciendo.

Claro está que **Mario** y compañía están disponibles para ser elegidos, pero a éstos debemos sumar a varios personajes del universo de **Dragon Quest**, incluido el famoso **Slime**, por lo que la variedad es amplia y nadie se quedará sin su héroe o villano favorito, aunque si no simpatizas con ninguno, podrás seleccionar a tu Mii para que ingrese al negocio de la compra y venta de propiedades.

Los dados marcarán tu destino

En total son más de 15 tableros con los que cuenta el juego, totalmente interactivos, no son solamente laberintos con una ruta previamente establecida, en cada turno puede cambiar la suerte de los competidores, caer en una casilla que nos ocasione problemas o bien quedar en la ruina total por una mala administración, por eso piensa muy bien tus movimientos antes de ejecutarlos o te puedes arrepentir durante toda la partida, así que tenlo presente todo el tiempo, para evitarte contratiempos. Este juego fue una de las grandes sorpresas de la pasada E3, nadie sabía de su existencia hasta ese momento, y si bien, al igual que muchas otras obras, fue opacado por la presentación de Wii U, es momento de darle su mérito, un título bien desarrollado con grandes opciones para cuatro jugadores en el que puede participar toda la familia o los amigos por horas, lo bueno que aquí, a diferencia de la vida real, no tienes que guardarlo o llevar estadísticas anotadas en papeles todo el tiempo para que puedas reanudar la partida.

Selecciona a tu personaje favorito y conviértete en un auténtico empresario en este juego para Wii, ideal para jugarlo con tu familia.

Todos los amantes de **Mario Party** disfrutarán esta entrega, que mantiene la esencia de la serie en todo momento.

© 2011 Nintendo

NINTENDO 3DS™

Usar Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos

© 1997 - 2011 Nintendo. Star Fox 64 is a trademark of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

TOP 10

Super Mario 3D Land

Nintendo / Nintendo 3DS

Un nuevo título ha llegado para convertirse en un clásico inmediato, por supuesto, nos referimos a **Super Mario 3D Land**, una aventura del bigotón que aprovecha no sólo las cualidades gráficas y tridimensionales del portátil de Nintendo, sino que hace gala de los elementos actuales y pasados, que hemos visto a lo largo de su historia, para crear un juego atractivo tanto para los actuales fans, como para los nostálgicos.

© 2011 Nintendo

Star Fox 64 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

Sin importar que ya han pasado un par de meses desde su estreno, **Fox McLoud** sigue dentro de los nombres más aclamados por los fans del N3DS, y cómo no serlo, si Nintendo adaptó una de sus mejores hazañas, agregándole detalles como la maniobra a través del acelerómetro, efectos tridimensionales y voces en español.

© 2011 Nintendo

Professor Layton and the Last Specter

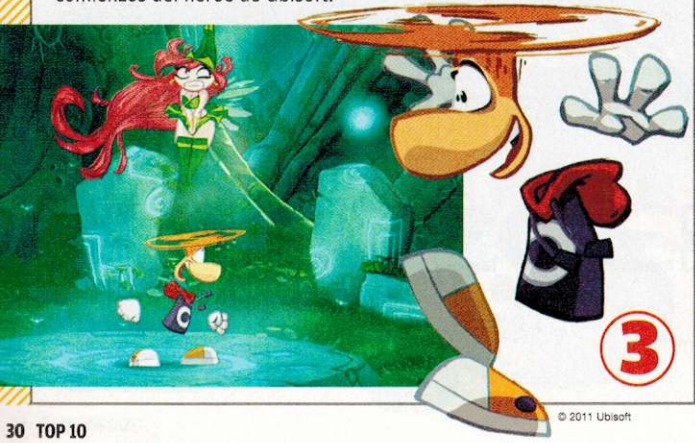
Level-5 / Nintendo DS

Si se trata de resolver un misterio, no hay mejor opción que contactar al **Professor Layton**, quien en esta ocasión se enfrentará a la primera de sus aventuras en contra de un espectro que atemoriza a toda la ciudad. ¿Estás preparado para ayudar a **Layton** y resolver el caso? Esta franquicia ha ganado un sinfín de seguidores no sólo por la temática que te mantiene inmerso desde el primer momento en que inicia, sino por lo bien desarrollado del entorno gráfico que se complementa con videos de animación de los personajes.

Rayman Origins

Ubisoft / Wii

Por un tiempo, la franquicia creada por Michel Ancel se había quedado a la sombra, haciendo equipo con los **Rabbids**, pero ahora **Rayman** estará listo para reconquistar a los fans con una entrega que visualmente nos ha dejado impactados. **Rayman Origins**, nos transportará a los comienzos del héroe de Ubisoft.

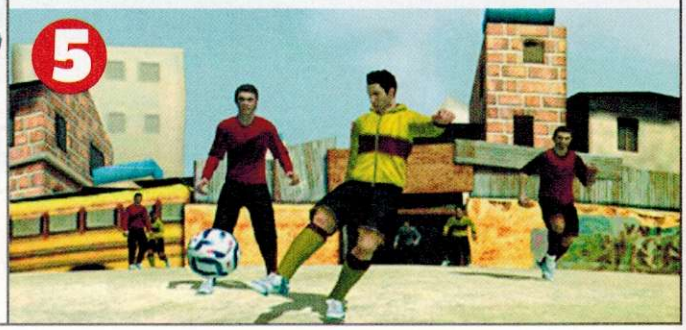


© 2011 Ubisoft

FIFA Soccer 12

Electronic Arts / Nintendo 3DS

Afortunadamente, ya con el potencial del Nintendo 3DS se puede llegar mucho más lejos en cuanto a diseño y presentación, prueba de ello es **FIFA 12** que ya muestra un mejor cuadro de acción, tanto en *gameplay* como en gráficos. Lo mejor de todo... ¡juego *online* y local!



Kirby Mass Attack

Nintendo / Nintendo DS

¿Qué pasaría si **Kirby**, el popular personaje rosa, de pronto se multiplicara? La respuesta es toneladas de acción y entretenimiento. Esto lo podrás jugar en **Kirby Mass Attack**, un simpático título que controlas prácticamente con el *Stylus* para dar las instrucciones a cada uno de tus héroes.

6

© 2011 Nintendo

Disney Universe

Disney Interactive Studios / Wii

Para los que quieren títulos creativos, he aquí una opción interesante que nos propone Disney. Se trata de un juego enfocado a los pequeños participantes y a familias en general, en el cual podrás ponerte el traje de diversos personajes de las películas de Pixar y Disney y recorrer un sinfín de retos.

7

© 2011 Disney

Dragon Quest Monster: Joker 2

Square Enix / Nintendo DS

8

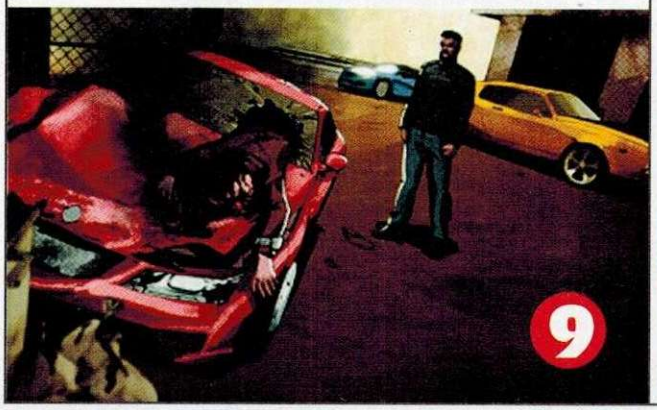
© 2011 Square Enix

Si hablamos de títulos que han marcado época, no podemos dejar fuera a **Dragon Quest**, franquicia que vuelve con la secuela de **Monster: Joker**. De inicio, llegarás a un isla habitada por criaturas de todas formas y tamaños, siendo tu objetivo enfrentarlas y dominarlas con ayuda de tus propios monstruos. Como dato relevante, aquí ya podrás gozar de gráficos tridimensionales con efecto en *Cel Shaded*, haciendo que luzca cada detalle.

Driver Renegade

Ubisoft / Nintendo 3DS

Tanner, un policía que ha decidido terminar con el crimen de la ciudad a toda costa, se pondrá nuevamente detrás del volante para ofrecerte acción a altas velocidades. La historia nos habla sobre diversos criminales que tendrás que perseguir y capturar, para ello, te valdrás de docenas de coches con características únicas. Un título de automovilismo con elementos de acción que no te puedes perder.

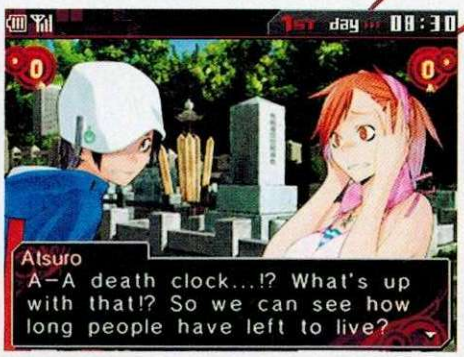


9

Shin Megami Tensei Devil Survivor Overclocked

Atlus / Nintendo 3DS

Originalmente, este título llegó al Nintendo DS, pero fue tanto el *boom* que provocó que ahora Atlus decidió hacer una adaptación para N3DS, por supuesto, mejorando el aspecto visual y agregando nuevas sorpresas como diálogos en voz.



10

© 2011 Atlus

Nightmare

Uno de los personajes más espectaculares de cualquier juego de pelea es sin duda **Nightmare**, de la serie **Soul Calibur** de Namco, por lo que hemos decidido dedicarle el Profile este mes. Este gran guerrero no siempre fue la bestia de guerra sin corazón que ahora es, antes era un paladín que combatía con honor, su nombre era **Siegfried**, de hecho, así se le conoció en el primer capítulo de la saga, conocida como **Soul Edge**, en homenaje a la espada que aparece en el mencionado título.

La consumación de la maldad

La **Soul Edge** no es una espada normal, tiene vida propia y es capaz de absorber las almas de los guerreros que la usen, además de controlar su pensamiento, justo como ocurre con **Siegfried,** una vez que encuentra tan temido y preciado objeto. Su mirada se pierde, un brillo rojo ahora acompaña su rostro como señal de que ha perdido su humanidad, su único objetivo ahora es obtener más almas, conseguir destruir a cuanto peleador se le ponga enfrente.

En consolas de Nintendo lo hemos podido ver en **Soul Calibur II** para Nintendo GameCube, donde aparece con dos atuendos diferentes, con armadura y sin ella, dejando al descubierto su enorme y poderoso brazo que obtuvo después de poseer la **Soul Edge**. Pasando a sus habilidades, no podemos describirlo de otra manera, **Nightmare** es una máquina andando, puede controlar sus armas con ambas manos, girarla por encima o alrededor de su cuerpo al mismo tiempo que corre o usa su brazo para atacar al rival, las posibilidades de combos son ilimitadas.

De momento no se tiene considerada la aparición de un nuevo **Soul Calibur** para Nintendo, pero tal vez con Wii U cambie la suerte y tengamos la oportunidad de ver en acción una vez más a **Nightmare**, cuya historia nos deja bastante claro que hasta el alma más pura se puede destruir si se equivoca en el camino.

© Namco

NINTENDO DS™

Nuevo Rosa Metalico Nintendo DSi XL

Bronce

Granate

Azul oscuro

Lo Mejor de Mario™

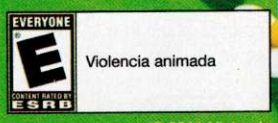
Juegos vendidos por separado.

Nintendo

Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo.

El clásico estilo de juego ¡está de regreso!

Un grupo de héroes se prepara para vivir una de las aventuras más grandes creadas para Wii.



© 2011 Nintendo

KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND

A sus casi veinte años de existencia, **Kirby** (personaje creado por Masahiro Sakurai) sigue colocándose como uno de los consentidos de los fans de Nintendo y su nombre te transporta inmediatamente a las intensas aventuras en **Dream Land**, donde habita este héroe y que, ahora en Wii, vuelve a ser sede de una historia por demás entretenida y esperada por los fans. Anteriormente, a este título simplemente se le conocía como **Kirby Wii** y pocos detalles se habían revelado, salvo cortos videos durante la Electronic Entertainment Expo de este mismo año. Así, **Kirby's Return to Dream Land**, ya con su forma definida, se presenta como uno de los títulos más esperados para Wii y que ya puedes encontrar en tiendas desde el pasado 24 de octubre. ¿Quieres conocer más detalles de esta épica aventura? ¡Lee lo siguiente!

Invasión de otro mundo

Aprovechando todo el poder visual que ofrece el Wii, Nintendo y la compañía desarrolladora HAL Laboratory nos presentan una maravillosa aventura cuya trama inicia cuando una nave espacial se impacta en el pacífico reino del planeta Pop Star y sus piezas quedan esparcidas a través de todo el territorio provocando diversas complicaciones no solamente para el rosado personaje, sino también para todos los habitantes de Dream Land, es por ello que los héroes emprenderán una misión de investigación y recuperación de los objetos perdidos. Aquí lo más importante es que se trata de una historia en la que, además de jugar en el modo individual, puedes participar de manera cooperativa con hasta tres de tus amigos más, cada uno puede tomar el rol de alguno de los populares personajes de la serie, como **King Dedede**, **Waddle Dee**, **Meta Knight** y, claro, **Kirby**. Por supuesto, si resultara que todos quieran utilizar a **Kirby**, no habrá ningún problema, pues está disponible la opción de escoger al mismo personaje (con color diferente) en cada una de las opciones multijugador.

Apóyate en tus aliados para conseguir novedosas habilidades.

Tu travesía te llevará por múltiples escenarios, en los cuales deberás aplicar las diferentes habilidades de **Kirby**.

¿Sabías que?

1.- Desde el 2005 se hablaba de un título (para Nintendo GameCube) de **Kirby**, el estilo tradicional que hoy vemos en "**Kirby´s Return to Dream Land**", sólo que el desarrollo jamás se concretó, ahora, seis años después, vemos hecho realidad el sueño de muchos fans y más aún cuando el juego, en general, luce tan bien y se apega tanto al original.

2.- Whispy Woods quizá sea uno de los villanos que hemos visto siempre en los títulos de **Kirby** (su primera aparición fue en **Kirby´s Dream Land** en 1992) y, por supuesto, este árbol de manzanas está de vuelta en esta edición de Wii.

3.- Si piensas que completando la aventura principal se acabó la diversión, estás equivocado. Otra de las opciones de juego que le darán mayor vida a tu inversión son los minijuegos, en los cuales podrás ganar múltiples medallas, dependiendo de tus puntuaciones.

Una de las características principales del juego es que, a pesar de su dificultad simplificada, nunca sentirás que se vuelve monótono o aburrido, al contrario, pronto te verás inmerso en las maravillas de este mundo de fantasía.

JUGADORES 1-4

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **HAL Labotatory, Inc.** / Categoría: **Acción / Aventura**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · REPLAY VALUE

RANKING CN 8.5

No importa si comienzas la aventura de forma individual, pues en cualquier momento tus amigos podrán unirse al juego al presionar solamente un botón y de inmediato controlarán a su personaje para ayudarte a recuperar las piezas de la nave espacial. De igual forma, pueden abandonar la misión sin que interrumpan el juego.

Invasión de otro mundo

Tu misión principal es ayudar a **Kirby** con la recolección de las partes de la nave *Lor Starcutter* de **Magolor**, para así ayudar al visitante a que regrese a su planeta de origen. Una de las cualidades importantes es que se regresa al estilo clásico, donde el personaje rosado podrá absorber a sus enemigos para asimilar sus poderes y utilizarlas a lo largo de las diferentes misiones. Cada habilidad tendrá sus beneficios, por lo que en algunos puntos del juego se requerirá que utilices alguna en específico o, simplemente, habrá algunas cuantas que generen más daño o tengan alcances distintos.

Siempre que llegues por primera ocasión a un nivel, procura explorar todos sus rincones, ya que ocasionalmente encontrarás elementos secretos.

Juntos, los héreos formarán una torre para vencer todo obstáculo que se presente.

En conclusión

Ya hacía falta un título de **Kirby** para consola casera que retomara la idea original que vimos desde el Game Boy. Con **Return to Dream Land**, nuestros protagonistas nos preparan una aventura que si bien no ofrece mucho reto, se compensa con el *gameplay* (utilizando un Wiimote de forma horizontal por cada jugador), de hecho, en las misiones bajo el agua notarás que el personaje se transporta con fluidez, algo muy similar a los niveles acuáticos de **Super Mario Bros.**; por supuesto, la acción se desarrolla al estilo clásico "*sidescroll*" o de movimiento lateral básicamente en dos dimensiones, pero con ciertos elementos de escenario que te harán disfrutar de efectos de profundidad de campo. De hecho, los niveles o misiones no son tan extensos, pero sí numerosos, por lo que no creas que será una aventura que terminarás en poco tiempo.

Conoce las habilidades

El grupo de héroes podrá enfrentar cualquier reto, pero será más sencillo cuando adquieran alguno de los poderes clásicos y nuevos que se incluyen en esta edición.

Uno de ellos es la "Espada", con la cual **Kirby** vestirá una capa verde y utilizará una potente arma de filo inmejorable; "Rayo", con este curioso y divertido sombrero de arlequín **Kirby** disparará tiros de energía desde una varita mágica; "Látigo", haciendo uso de un sombrero de vaquero podrás arrojarle el lazo a cualquier enemigo que se interponga en tu paso; "Hoja", serás rodeado por un torbellino de hojas. Y, claro, se conserva la habilidad de flotar por un breve espacio de tiempo al presionar un botón, con esto, tienes la oportunidad de llegar a nuevos niveles; otra de las características de *gameplay* es que no solamente puedes absorber enemigos, sino también ciertos objetos, como las cajas gigantes, que provocarán que arrojes una enorme estrella capaz de barrer con todos los enemigos que se encuentren alineados. Cabe destacar que cada una de las habilidades que obtienes luego de absorber a un enemigo tiene variantes en sus resultados, dependiendo de qué botón presiones. Además de las habilidades antes mencionadas, encontrarás otras que aparecen por primera ocasión en la saga de **Kirby**, denominadas "Superhabilidades", y se activarán cuando el personaje inhale a los enemigos especiales, por ejemplo, la "Ultra Sword" te otorgará, literalmente, una enorme espada con el poder de aniquilar a todos los enemigos que estén en pantalla de un solo impacto; también hallarás poderes como el "Flare Beam" y la "Monster Flame", versiones amplificadas de habilidades convencionales que seguramente te dejarán boquiabierto. ¡Genial!, ¿no?

RANKINGS

Master:

No suelen hacer tanto ruido, como los juegos de **Zelda** o **Mario**, pero los títulos de **Kirby** son excelentes, grandes juegos de plataformas siempre con elementos novedosos, como lo deja claro esta nueva versión para Wii que me recuerda mucho a lo que fue **SuperStar** para el SNES, aunque, claro está, aquí, gracias a las ventajas técnicas de la consola, podremos ver más enemigos en pantalla, lo que aumenta el reto. Como ya es una tradición, el tragarte a tus enemigos es la clave para poder avanzar, debido a que obtienes sus poderes, que pueden servirte para atacar a distancia o bien para que las batallas cuerpo a cuerpo no te sean tan difíciles; es un juego que no dudo en recomendar.

Crow:

Podría parecer un juego para niños, pero desde su salida, a principios de los años 90, se convirtió en un título que disfrutaban todos por igual sin importar edad. **Kirby**, ya sea por su simpleza en *gameplay* o lo rítmico de sus misiones, se ha colocado como un favorito que sigue sorprendiendo, incluso aunque los cambios sean mínimos, de hecho, aquí sí aplica la frase de "si no está roto, no lo repares". La fórmula que Sakurai diseñó en **HAL Laboratory** se apunta así otra victoria en **Kirby Return to Dreamland**, y más aún por la posibilidad de jugar en el modo cooperativo con hasta cuatro personajes simultáneos, siendo una intensa aventura que te recomiendo experimentar.

Panteón:

El personaje rosado regresa a la acción en una aventura que dejará satisfechos a sus fans, pues combina perfectamente el *gameplay* y el estilo tradicional con los gráficos y bondades actuales. No sé por qué, pero, a pesar de que sus juegos son repetitivos, siempre termina uno jugándolos y disfrutándolos, lo cual los hace más enigmáticos, aunque sabemos que no puede hacer lagartijas, ja, ja, ja. No le demos más vueltas, éste es un juego muy padre que te hará pasar un buen rato frente al televisor y valdrá cada peso que gastes en él. Ahora que si nunca has sido fan de **Kirby**, te exhorto a que le des una oportunidad y comprobarás que realmente es una buena opción que no te defraudará.

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos, no importando si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP. 01210, México, DF.

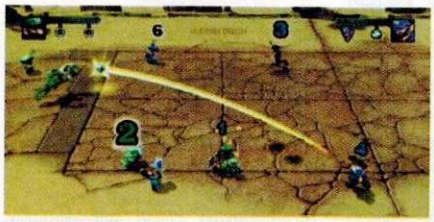
El fin de año se acerca, pero los retos siguen llegando. En esta ocasión tenemos varios interesantes que te van a mantener ocupado un buen rato, si es que deseas superarlos y ver tu nombre en esta sección. Recuerda que lo importante para conseguirlo es la paciencia, no te desesperes, los retos no tienen lapso de vigencia, tómate tu tiempo y sorprende al mundo con tus habilidades.

© 2010 Nintendo

Mario Strikers Charged

Wii

No cabe duda de que cuando se tiene la determinación, se puede lograr cualquier objetivo, como lo demuestra Arturo Covarrubias, quien después de varios días de entrenamiento ha logrado ser el número ocho en el *ranking* mundial de este sensacional juego de Wii. No nos queda más que felicitarlo y alentarlo, porque estamos seguros de que puede llegar al primer puesto. El reto que Arturo propone es intentar desplazar su ubicación, no es sencillo pero la competencia nos vuelve mejores. Su *nickname* es Arturo_Mex ¿Lo has enfrentado alguna vez?



Super Smash Bros.

Nintendo 64

Jorge Alberto Vargas Meza nos ha mandado algunas fotografías donde queda constatado que ha superado el reto de vencer a tres enemigos controlados por el *CPU* en modo de equipo en el máximo nivel, tarea bastante difícil pero que logró con **Donke Kong** como su personaje. Así que si deseas ganarte un lugar en esta sección, realiza esta proeza con otro gladiador.

Balloon Fight

NES

NUEVO RETO

Como ya hemos comentado en otras ocasiones, no importa que el juego en el que vas a lograr algún récord sea de hace 20 años, el chiste es que consigas una gran marca. Tal es el caso de Miguel García Celaya, de Guadalajara, Jalisco, quien logró en **Balloon Fight** (descargado en su Nintendo 3DS gracias al programa Ambassador) la increíble cantidad de 631,440 puntos en la modalidad Balloon Trip, que demanda mucha concentración.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Nintendo 3DS

NUEVO RETO

Desde que apareciera este juego en Nintendo 64, en 1998, el minijuego de pesca se volvió extremadamente popular, tanto así que muchos de nosotros podíamos pasar horas enteras dentro del pequeño establecimiento olvidando todos los problemas mientras intentábamos atrapar un buen pez. Luis Campos, de Costa Rica, nos propone romper su logro en la pesca, donde su pez alcanzó los 76 centímetros.

Super Street Fighter IV 3D Edition

Nintendo 3DS

¿Cuál es tu máxima cifra Puntos de Batalla con cualquier personaje? Esta cifra es difícil de aumentar debido a que sólo se logra en retas locales o en línea, te dejamos la cantidad de Master con **Blanka**, tiene 6,452 puntos. ¿Crees que puedas superarlo? Mándanos tus números con éste u otros peleadores.

© 2010 Capcom

Pac-Man Party 3D

Regresa uno de los personajes más queridos del medio para Nintendo 3DS.

Después del éxito de su versión en Wii, **Pac-Man Party** llega al Nintendo 3DS para ofrecer el mismo reto y entretenimiento, pero ahora haciendo uso de las características táctiles de la plataforma portátil, un título que si bien no es de los más esperados, sí cumple a la perfección su objetivo: divertir.

Los dados no deciden al ganador, sólo su camino al triunfo

Seamos honestos, fue Nintendo con **Mario Party** quien dio otro rumbo a los juegos de tablero, mismo que varias compañías han seguido desde hace ya más de 10 años, pero eso no significa que no puedan imprimir su propio estilo y diferenciar sus obras de las de La Gran N, como es el caso de **Pac-Man Party 3D** de Namco Bandai, una oferta diferente que seguramente vas a disfrutar mucho con tus amigos.

No es la primera vez que el legendario personaje se sale del estilo de laberintos que lo lanzó a la fama hace tres décadas, pero sí la primera vez en que todo mundo está de acuerdo en que es un juego de gran calidad. Como primer punto por resaltar, es que no es una adaptación hecha al vapor, realmente se saca ventaja de todos los extras que tiene Nintendo 3DS, desde la pantalla táctil hasta el micrófono, pasando por el sensor de movimiento.

El creador de **Pac-Man** es el japonés Toru Iwatani, quien también fundó la compañía Namco, donde sigue trabajando hasta la fecha. Por desgracia, no ha tenido otros desarrollos relevantes, pero eso sí, tiene en su historial uno de los íconos más grandes de los videojuegos.

Cada paso representa un nuevo reto

Muy bien, pasemos a lo interesante, la manera en que juegas **Pac-Man Party 3D**. Primero que nada, tendrás varios personajes para seleccionar, claro está que los más populares son **Pac-Man**, **Blinky**, **Clyde** y **Pinky**, pero también tendremos otros nuevos, los cuales han sido creados exclusivamente para este juego, así que hay variedad al momento de seleccionar héroe. Ahora bien, todos los escenarios tienen diferentes peligros o elementos que los vuelven especiales, un gran detalle que hará único tu recorrido. Como ya te comentamos, la interacción en los minijuegos será al ciento por ciento, por ejemplo, en algunos tienes que realizar círculos en la pantalla con el *Stylus*; en otros, medir el momento justo para tocarla, todo dependerá de la acción que desees, puesto que las actividades van de lo tradicional a lo excéntrico, como, por ejemplo, los juegos de tenis, pesca o, bien, formar helados gigantescos con bolas que van bajando del cielo.

Ahora los fantasmas no sólo serán rivales en los laberintos, también en este divertido juego de tablero para Nintendo 3DS.

JUGADORES 1-4

Compañía: **Namco Bandai** / Desarrollador: **Namco Bandai** / Categoría: **Tablero**

GAMEPLAY ★★½ · GRÁFICOS ★★½ · SONIDO ★★½ · VARIEDAD ★★½ · MULTIPLAYER ★★

RANKING CN 8.0

La diversión nunca llega sola

En total, son más de 50 minijuegos y un modo de historia los que conforman este título, pero, además, como no podía ser de otra forma, cuenta con un modo multijugador para cuatro personas en dos opciones distintas. En una de ellas, al completar cada uno de los participantes su prueba, deberá pasar el sistema al siguiente jugador, buena, pero no es la mejor, que te permite reunir a cuatro de tus amigos cada uno en su Nintendo 3DS mediante descarga para juego local. Así, con esta cualidad, puedes pasar jugando por meses enteros.

Pac-Man Party se arriesga en un género que, como ya apuntábamos, ha sido dominado por Nintendo durante años, pero es por esa razón también por la cual se vuelve tan recomendable, porque ha logrado un juego excelente en el que los amantes de los títulos de tableros se sentirán muy felices. Namco Bandai ha demostrado que se pueden realizar obras originales incluso en estos días, ésta es la prueba, conócelo y disfruta de los duelos con tus amigos en cualquier parte.

¿Sabías que?

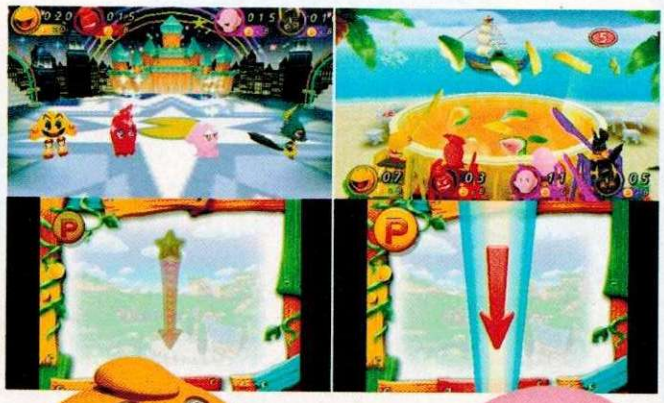
Además de **pac-man**, namco ha colocado varios clásicos en el mercado, como es el caso de estos juegos.

1.- ¿Quién no ha jugado **Galaga**? Este juego lo lanzó Namco en 1981 para Arcadias, en esos días, los locales se llenaban para jugarlo, no para terminarlo, sino para lograr el mejor marcador, ése era el verdadero reto.

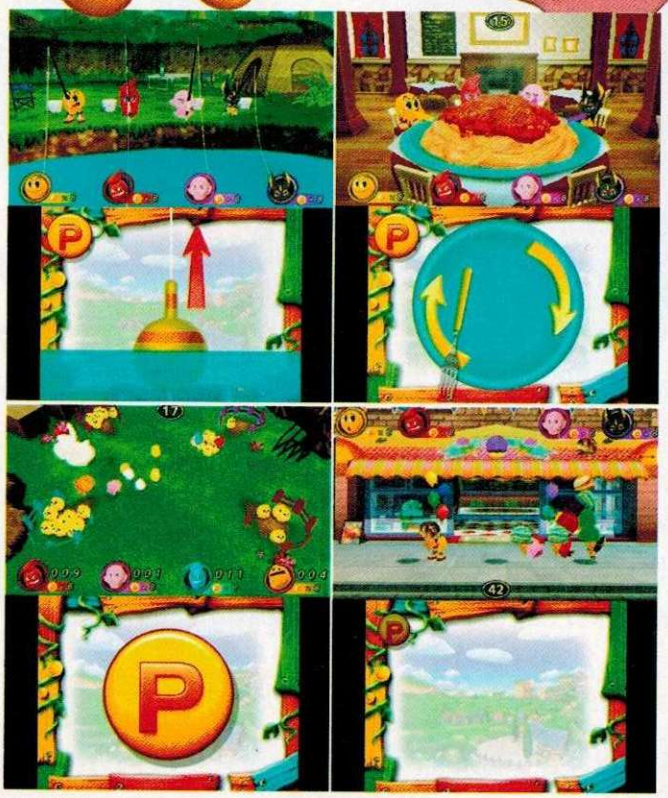
2.- Otra de las grandes obras de la compañía es **Soul Calibur**, que triunfara en Arcadias de todo el mundo para posteriormente llegar al Nintendo GameCube en su segunda entrega, donde uno de los peleadores principales era **Link**.

3.- **Tekken**, el puño de acero, también tiene su lugar como uno de los mejores de Namco, al grado de que ha aparecido para varias consolas, entre las cuales próximamente se incluirá el Nintendo 3DS, con una adaptación que se ve sensacional.

Para Super Nintendo apareció **Pac-Man 2: The New Adventure**, un título bastante original en el que debíamos controlar al redondo personaje por varios escenarios en 2D; lo interesante de este juego era que de, acuerdo con el desempeño que tuviéramos, **Pac-Man** cambiaba su estado de ánimo, así que si veías llorar al personaje, te podías dar una idea de tu nivel de juego.



Siempre presta atención a lo que indica la pantalla táctil, es ahí donde se van a definir los ganadores, no lo olvides.



RANKINGS

Master:

Si tuviera que nombrar una virtud del **Pac-Man** original, sería que cualquier persona, no importando su experiencia en videojuegos, puede pasar un gran rato con él y es precisamente esta cualidad la que hace de **Pac-Man Party 3D** una pieza que podemos agregar a nuestra colección sin problemas, nos servirá para competir con amigos o para convivir con la familia. Siempre es bueno contar con juegos de este estilo, así que si esperas **Mario Party 9** y Nintendo nada más no anuncia para cuándo su salida, con este título esa espera se te hará mucho más ligera, créeme, los minijuegos son muy creativos, aprovechando todo el potencial de la consola portátil.

Crow:

Siendo honesto, me agrada más el concepto tradicional de **Pac-Man**, no obstante, las ediciones alternas de aventuras o, en este caso, juego de mesa, resultan peculiarmente atractivas para todo tipo de jugadores. En **Pac-Man Party 3D** encontrarás múltiples minijuegos con retos variados que podrás compartir con tus amigos. Aquí el punto importante son las opciones del multiplayer, ya que basta con una sola tarjeta para comenzar la acción. Visualmente mantiene los estándares del Nintendo 3DS sin hacer mucha gala de los efectos de profundidad. Recomendado para los pequeños jugadores o quienes gustan de jugar con sus amigos, no te vas a arrepentir.

Panteón:

Pac-Man es un ícono que no pasa de moda, y para muestra tenemos este sensacional juego que se distingue por su diversión y ser sumamente adictivo. Si te gustan los juegos de fiesta, como los populares **Mario Party**, simplemente no puedes dejar de checar esta alocada opción que incluye muchos minijuegos al estilo y con los personajes característicos del mundo de **Pac-Man**. En lo particular, me gustó mucho la versión de Wii de **Pac-Man Party**, por lo cual no dudé en conocer la portátil y no fui defraudado; en verdad es un juego que no te puede faltar, especialmente si vas a reunirte con tus amigos fuera de casa, por lo pronto en mi colección siempre va a estar.

¡Ahora la batalla será en tu habitación!
© 2011 Pokémon © Nintendo/Creatures Inc/GAME FREAK Inc.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Violencia animada moderada.

Pokémon RUMBLE BLAST

Hemos visto distintos conceptos basados en **Pokémon** en los últimos años, pero creemos que uno de los más novedosos ha sido **Pokémon Rumble**, en donde se deja de lado el estilo RPG para incursionar en la acción, género que le viene muy bien a la serie.

Por lo general, cuando escuchamos **Pokémon** viene a nuestra mente el largo entrenamiento para lograr que nuestras criaturas alcancen un buen nivel y así poder ganar todas las batallas sin problemas, pero aquí no ocurre lo mismo, el factor estrategia ya no es tan importante como en la saga principal. De hecho, aquí apenas tendrás tiempo para reaccionar a los ataques enemigos.

Organiza tu escuadrón para la victoria

Antes de comenzar a hablar de este título para Nintendo 3DS, tenemos que decir que esta idea no surgió de manera exclusiva para la portátil, no, de hecho, la primera entrega vio la luz hace ya dos años, pero lo hizo en forma de descarga para WiiWare, donde logró gran popularidad, misma que le ha valido tener una oportunidad en formato físico para la plataforma tridimensional, donde estamos seguros que lo hará de maravilla por la gran cantidad de opciones con las que cuenta, las cuales vuelven a este título una de las cartas fuertes de Nintendo para el fin de año. No, no estamos exagerando.

El estilo de los **Pokémon** ha cambiado para adaptarlos a la historia.

El creador de **Pokémon** fue Satoshi Tajiri, quien desde niño recolectaba insectos para que se enfrentaran entre ellos, de ahí surgió la idea para lo que es ahora una de las más grandes franquicias de la industria, que antes de aparecer en el Game Boy fue enriquecida por el genio Shigeru Miyamoto.

Alternativas a las batallas

1.- Ha sido tal el fenómeno que representa **Pokémon** en el mundo, que desde 1997 se transmite en Japón y varios países del mundo una serie de animación que, además de presentar una historia muy completa, sirve de escaparate para presentar a los nuevos monstruos.

2.- Para los amantes de la estrategia y los juegos al estilo de **Yu-Gi-Oh!**, se pueden encontrar varias tarjetas de personajes de **Pokémon** con diversas cualidades para realizar duelos en tableros especiales. De hecho, también hay un videojuego con esta idea para Game Boy Color.

3.- Las primeras versiones de **Pokémon** requerían del famoso Cable Link para intercambiar criaturas o tener enfrentamientos con otras personas, pero el paso del tiempo ahora nos permite tener incluso un *chat* de voz vía Internet.

JUGADORES 1-2

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY 4½ · GRÁFICOS 4½ · SONIDO 4½ · DIFICULTAD 4½ · REPLAY VALUE 4

RANKING CN 8.0

En un lugar muy lejano...

Olvídate de Johto, Kanto y otras regiones del universo principal, aquí toda la acción se desarrolla en Toyland. ¿Por qué el nombre tan especial? Ah, pues porque aquí no entrenas monstruos reales, todos son juguetes de cuerda con figuras de **Pokémon**, toda la historia está en la imaginación del personaje que colecciona estas figuras, por lo que seguramente te sorprenderá el desarrollo. En este sentido, es bastante original e interesante.

Ahora bien, aquí no avanzarás esperando a que de la nada te aparezca un enemigo, los verás todo el tiempo en el escenario y ellos a ti, así que no dudes en ser el primero en atacarlos, una tacleada a tiempo te puede ahorrar varios dolores de cabeza, principalmente cuando se encuentra saturada la arena; cuando dañes a tus oponentes, verás sobre ellos la barra de energía que les resta, de este modo podrás concentrarte en los que ya han sido debilitados para terminarlos.

La mayoría de los enemigos son **Pokémon** que derrotarás con un par de golpes, pero, al llegar con los jefes de nivel, vas a tener que medir tus movimientos si no quieres ser noqueado en dos minutos, pues no sólo su tamaño es descomunal, sino que también lo es su fuerza. Contra estos enemigos, lo mejor es analizar sus técnicas a fin de conocer el momento y sitio apropiados para atacar.

Todo un cuarto de juegos

A diferencia de la versión de WiiWare, en ésta se han agregado varios modos de juego que impedirán que te aburras en un largo tiempo; además del modo de historia, tenemos Team Battle y Charge Battle, en el primero, elegiremos a dos de nuestros Pokémon más poderosos para enfrentar a los jefes de la aventura directamente, ya dependerá de nuestra habilidad si logramos implantar un buen récord o no. Por otro lado, en Charge Battle armaremos un ejército para medir fuerzas contra otras flotillas creadas por la computadora. Sin ninguna duda: esta opción novedosa se nos hace la más adictiva del título. Si todavía quieres más novedades, por medio de conexión local puedes invitar a un amigo a participar junto a ti en el modo principal, el cual resulta una verdadera fiesta debido a las situaciones que se pueden generar, una experiencia que sin duda debes probar. Hubiera sido interesante ver aplicado este concepto en duelos en línea, pero, bueno, tal vez en una futura secuela. **Pokémon Rumble Blast** es una idea fresca en la franquicia, cuya característica principal es un *gameplay* sencillo, en el que no te complicas demasiado pensando en combinaciones o poderes especiales, además no es una obra exclusiva para los seguidores de **Pokémon**, esto es muy importante, cualquier videojugador que busque diversión y acción por igual tiene en él una excelente alternativa. Indudablemente, un buen regalo para terminar el año en compañía de estas criaturas.

La primera entrega de **Pokémon**, en 1995, contenía 150 monstruos para capturar más uno especial, **Mew**. Conforme ha pasado el tiempo, la cantidad ha aumentado considerablemente, al grado de que en **Pokémon Rumble Blast** para Nintendo 3DS estará a nuestra disposición la nada despreciable cifra de 600 criaturas, todas con movimientos únicos.

Algunos escenarios son clásicos en la serie, como las arenas de combate, pero otros serán totalmente nuevos, brindando gran variedad al desarrollo.

RANKINGS

Master:

Aún recuerdo cuando descargué el demo de este juego para Wii. No tenía muchas expectativas sobre su estilo de juego, pero, sin darme cuenta, pasaron varios minutos y seguía enganchado a su dinámica, era una opción real al concepto tradicional de **Pokémon**, que ahora ha madurado en el Nintendo 3DS ofreciendo opciones tanto para uno como para dos jugadores, en las que la acción es constante. Además, el diseño de los personajes ayuda para creer que realmente estamos compitiendo con juguetes. Mientras llega la nueva generación de estas criaturas, **Rumble Blast** te mantendrá muy ocupado, no te arrepentirás si le das una oportunidad.

Crow:

Con la gran popularidad de la serie **Pokémon**, Nintendo nos presenta un *spin-off* que sale un poco del contexto original para adentrarse a una aventura en un mundo de juguetes... similar a como hemos visto en las cintas de **Toy Story**. Aquí, los protagonistas no serán vaqueros ni héroes espaciales, sino que controlarás a una gran cantidad de **Pokémon** en versión juguete, con la finalidad de conseguir a los 600 personajes disponibles. Una tarea que parece sencilla, pero que necesitará de dedicación por parte de los fans. Sin duda, es una opción recomendable para los fans que quieren ver algo nuevo de **Pokémon** en N3DS y ya no pueden esperar por una nueva entrega.

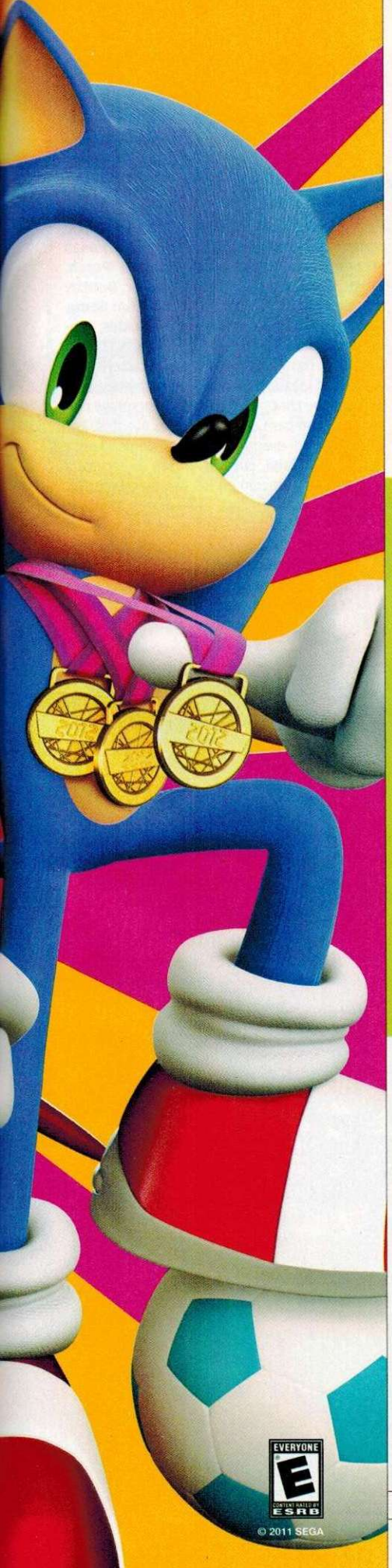
Panteón:

A pesar de que hasta los fans de hueso colorado nos hemos sentido incómodos con la gran cantidad de versiones de **Pokémon**, siempre recibimos los juegos alternos de la franquicia con agrado porque le dan frescura a la serie y nos presentan cosas nuevas y diferentes. En este caso, tenemos la secuela del éxito de **WiiWare**, **Pokémon Rumble** (el cual también es recomendable), que ofrece cosas nuevas, como la interactividad con el *Street Pass* y la opción de poder controlar a tus **Pokémon** favoritos para combatir, pero sin las limitantes de las versiones de la serie original. En verdad, vale la pena conocerlo, pues es algo distinto y muy divertido.

TETRIS®
AXIS
Disponible en tiendas
Con más de 20 divertidas maneras de jugar
NINTENDO 3DS™
Usar Controles Parentales para restringir el modo 3D para niños de 6 años y menos
Tetris ® & © 1985-2011 Tetris Holding. Tetris logos, Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding. The Tetris trade dress is owned by Tetris Holding. Licensed to The Tetris Company. Game Design by Alexey Pajitnov. Original Logo Design by Roger Dean. All Rights Reserved. Sublicensed to Tetris Online, Inc.
Bomberman characters: Used with permission of Hudson/Konami. © 2001 HUDSON. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nuestra portada

Mario y Sonic tendrán su revancha en Londres



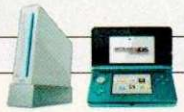
Los héroes más grandes de dos franquicias se vuelven a reunir para participar en una competencia olímpica de proporciones épicas. **Mario** y su grupo de amigos estarán enfrentando a **Sonic**, cuyo equipo cada vez se vuelve más desafiante en esta justa deportiva. Pero sólo tus amigos y tú podrán dar una respuesta a quién es el verdadero campeón de los deportes de fantasía.

Ahora, la emoción de las competencias llenará de color las calles de Londres, y en esta edición para Nintendo 3DS y Wii se diseñó un ambiente espectacular para sacar provecho a las cualidades visuales de ambas consolas. El amplio repertorio de actividades seguramente te mantendrá entretenido en cualquier reunión junto con tus amigos o familiares.

Nuevamente, las cuestiones de desarrollo quedan en manos de SEGA, dando plena continuidad al estilo y enfoque de los juegos, en especial en *gameplay*, que ha sido muy bien recibido tanto por la prensa como por los jugadores, pues todas las actividades requieren del uso de Wiimote y Nunchuk e incluso aprovechan las cualidades de movimiento, sin llegar a ser cansados. Por supuesto, esta edición trae muchas sorpresas, las cuales te presentaremos a detalle en este mismo artículo de Nuestra Portada.

MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES

La versión de Nintendo 3DS marca la primera ocasión en que esta popular franquicia llega a un sistema portátil. Se juega a través de la pantalla táctil, utilizando el *Stylus* y realizando distintos giros y movimientos especiales.



Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **SEGA** / Categoría: **Deportes**

¡Las novedades en London 2012!

Quizás una de las mayores novedades es que ya contaremos con una edición portátil, pero en cuanto a la de Wii se refiere, podemos decir que se incluyen nuevas actividades, como el futbol *soccer* y la equitación (entre muchos otros eventos que te platicaremos más adelante).

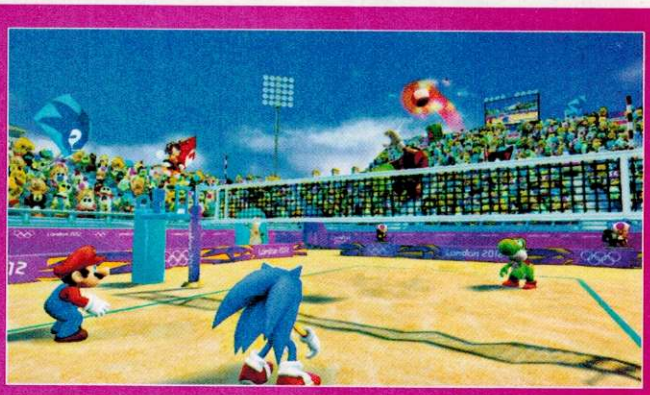
Dentro del juego podrás encontrar cinco categorías, en las cuales se concentran las distintas actividades, de tal forma que puedas tener rápido acceso a cada una de ellas. Por ejemplo, dentro de la categoría "Pista" hallarás la Carrera de 100 Metros (aquí podría parecer que **Sonic** lleva la ventaja, pero no es así); en "Gimnasia", las barras asimétricas; dentro de la categoría libre, eventos como tiro, bádminton, futbol, voleibol de playa, canotaje y equitación.

El futbol *soccer* es uno de los eventos que se estrena en esta edición de Wii. Para jugarlo tendrás dos opciones, Wiimote en modo horizontal o Wiimote + Nunchuk. Deberás poner tu Wiimote en posición horizontal. En general, podríamos decir que se trata de una versión simplificada (pero no menos divertida) de **Super Mario Strikers**, muy al estilo de los juegos que vimos en el compendio **Mario Sports Mix**, ¿los recuerdas? Lo interesante es que todos los personajes están balanceados en cuanto a poder se refiere, pero para que no se vuelva monótono el juego tendrás la opción de realizar jugadas de fantasía a través de las habilidades especiales.

Si quieres descansar del balompié, ¿qué te parece un reto en equitación? Aquí igualmente tendrás dos opciones de control (con o sin Nunchuk). Visualmente nos agradó la sencillez del escenario: muestra un campo con detalles londinenses donde los espectadores realmente parecen estar en movimiento. El *gameplay* no es nada complicado, simplemente necesitas agitar el control para aumentar la velocidad, y en cuanto veas que se aproxima un obstáculo presiona el botón "2" para saltar. Obviamente, se te tomará en cuenta la precisión del salto, así como el tiempo en que termines tu participación. Trata de hacer tu mejor esfuerzo para que consigas las mejores puntuaciones posibles en esta entretenida competencia de héroes.

Conoce las delegaciones de Nintendo y SEGA

Para esta aventura olímpica tendrás un amplio número de personajes. Por el lado de Nintendo encontrarás a **Mario**, **Luigi**, **Princess Peach**, **Daisy**, **Yoshi**, **Waluigi**, **Wario**, **Bowser**, **Donkey Kong** y **Bowser Jr.**; por parte de SEGA: **Sonic**, **Dr. Eggman**, **Tails**, **Amy Rose**, **Knuckles**, **Blaze**, **Shadows**, **Vector**, **Metal Sonic** y **Silver**. Cada uno con diferencia en sus características (velocidad máxima, técnica, potencia y resistencia), así que checa bien cuál es el personaje mejor calificado para cada uno de los eventos. Por ejemplo, en el evento de tiro te recomendamos utilizar a **Waluigi**, pues tiene cien en técnica y un número promedio en las demás categorías, haciéndolo un duro rival al igual que **Shadow**. En cambio, si se trata de correr, **Mario** será una opción interesante, al igual que **Sonic**, quien dejará correr las chispas en la pista. Si te enfrentas a un reto acuático, un candidato idóneo es **Vector**, el cocodrilo cuya potencia y resistencia elevadas harán que se mueva como un torpedo.



La variedad de eventos deportivos hará que te diviertas muchísimo de forma individual o en compañía de todos tus amigos. Una de las características principales es el *gameplay*, que se ha visto mejorado notablemente desde la última edición, por lo que controlar a los personajes resultará más intuitivo y menos complicado.

¿Sabías que...?

El primer juego de **Mario & Sonic at the Olympic Games** salió a la venta a principios de noviembre del 2007 en América (como parte del festejo previo a las Olimpiadas de Beijing 2008), desarrollado por SEGA y publicado en Japón por Nintendo y en nuestro continente directamente fue SEGA quien se encargó de ello.

© 2011 Nintendo

Las olimpiadas en 3D

Si prefieres la diversión portátil, el Nintendo 3DS será tu medio ideal para llevarte hasta el centro de los Juegos Olímpicos de Londres y, más que nada, con estos personajes tan icónicos de los videojuegos. En **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games** tendrás aproximadamente 50 eventos originales de las olimpiadas reales y podrás participar ya sea de forma individual o a través de la opción multijugador. Cabe destacar que la edición para Nintendo 3DS es tan buena como su contraparte casera no sólo en la calidad visual, sino también en el tipo de juego; en sí, en los controles y *gameplay* notarás el buen trabajo de desarrollo.

No sólo se trata de completar actividades y superar tus récords, sino también de adentrarte en una modalidad de historia que te pondrá en el equipo del **Dr. Eggman** (universo **Sonic**) o **Bowser** (universo **Super Mario Bros.**) para completar una aventura sin precedentes.

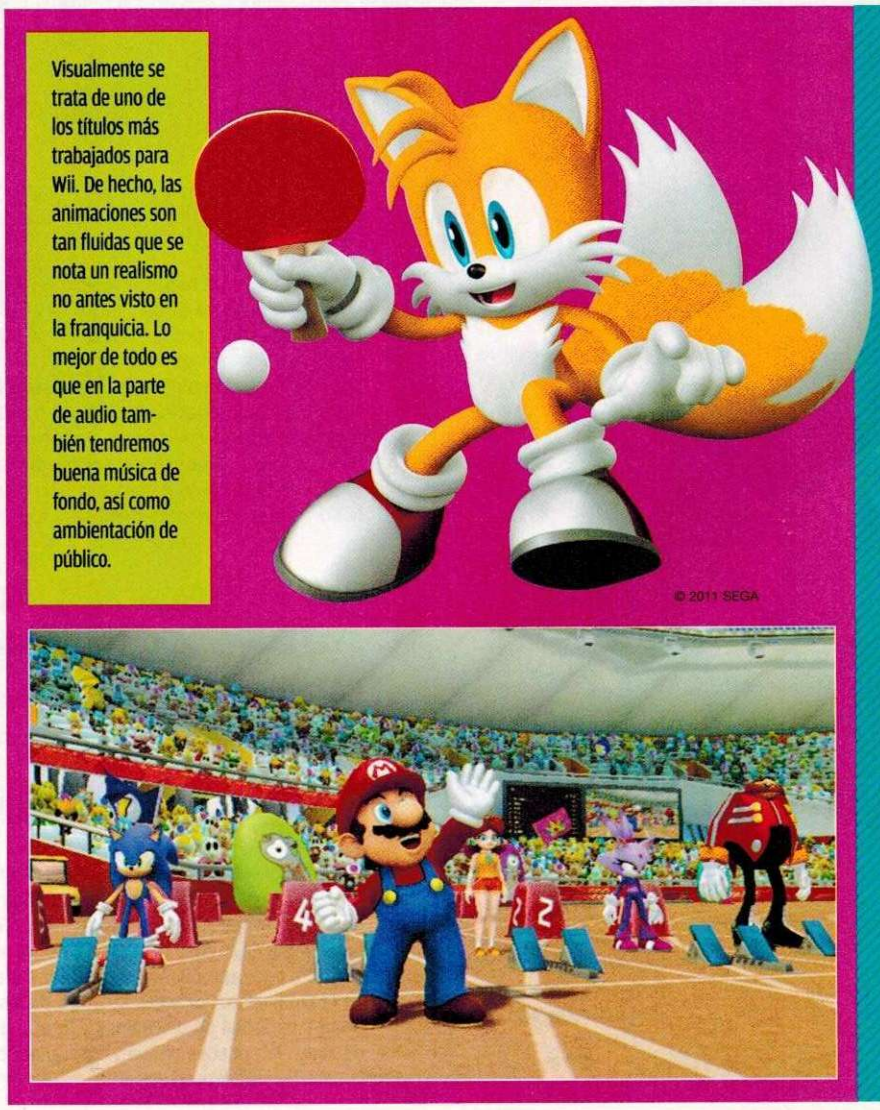
Siempre que emprendas un nuevo reto procura checar a cada uno de los detalles de los personajes, así te darás cuenta de cuál de ellos te resulta más funcional, pues recuerda que, como dijimos antes, contarán con características particulares, así que trata de sacar ventaja a tu favor, para que te conviertas en el mayor ganador de esta justa deportiva. De seguro serás el campeón en cada una de las disciplinas. En cuanto al efecto tridimensional, está respaldado por el talento de SEGA, lo cual da una garantía de que tendrás ante tus ojos un gran uso de esta función para tus eventos deportivos, sin llegar a ser incómodo. De hecho, valiéndose del dinámico sistema de control se pueden lograr novedosas formas para competir por las distintas monedas para conquistar cada una de las actividades en **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games**.

Las olimpiadas de fantasía

Otra de las opciones que seguramente te fascinarán es la casilla de "Eventos Especiales". Aquí saldrás un poco de la realidad para adentrarte en el clásico estilo de juego divertido que se ha visto en múltiples títulos deportivos de **Mario**, en los cuales realizas jugadas de fantasía que sólo son permitidas en el mundo de los videojuegos. Dichas casillas engloban actividades como Disco de Fantasía, Vallas de Fantasía, Equitación de Fantasía y Salto de Longitud de Fantasía, en las que hasta cuatro competidores podrán enfrentarse simultáneamente al saltar de una nueve a la otra; por supuesto, también necesitarás de habilidad y estrategia para conseguir las distancias más largas.

Ahora bien, si quieres vivir una experiencia completamente diferente de la línea tradicional de los Juegos Olímpicos, ¿qué te parecería llevar la fiesta deportiva a las calles de Londres? Con esa opción de juego tendrás nuevas alternativas de vivir tus encuentros a través de una gran cantidad de minijuegos, que se desarrollarán en puntos estratégicos de la ciudad en donde cada uno de los personajes de ambas compañías se disputará el derecho a portar la codiciada medalla de oro. ¿Quién será el vencedor?

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games estará disponible a partir de mediados de noviembre. Mientras tanto, podrás entrenar con los dos títulos actualmente disponibles para que, cuando llegue el momento, dejes a tus amigos sorprendidos en los títulos clásicos e incluso en los que se estrenan en esta edición.



Visualmente se trata de uno de los títulos más trabajados para Wii. De hecho, las animaciones son tan fluidas que se nota un realismo no antes visto en la franquicia. Lo mejor de todo es que en la parte de audio también tendremos buena música de fondo, así como ambientación de público.

© 2011 SEGA

Es importante destacar que no por tratarse de un portátil es una versión limitada; al contrario, vemos con gusto que se empeñaron en realizar un título de gran calidad.

© 2011 SEGA

¿Sabías que...?

Una de las ventajas del Nintendo 3DS es su variedad de funciones. En este caso, para el evento de natación deberás soplar al micrófono cuando el personaje salga a flote, y dependiendo de la exactitud con que lo hagas, podrás ir más rápido. Pero si ya estás casi a punto de llegar a la meta, simplemente sopla más fuerte para incrementar tu potencia de nado. En cambio, en los 20 km (marcha) te ayudarás de la pantalla táctil.

¿Sabías que...?

La versión de Wii estará lista a partir del próximo 15 de noviembre y contará nuevamente con conexión a red Wi-Fi de Nintendo, incrementando así las posibilidades de juego al no limitarte a la competencia local, sino que ya podrás competir en contra de otros atletas de cualquier parte del mundo.

© 2011 Nintendo

Las disciplinas en el Nintendo 3DS

La versión portátil también se verá recompensada con una amplia cantidad de eventos deportivos variados, como carrera de 20 km, 100 metros con obstáculos, judo, gimnasia, ciclismo, 100 metros en kayak, tiro al blanco, entre otros. En la competencia de judo, por ejemplo, tendrás que usar tu coordinación, pues en cuanto tu rival comience a luchar, deberás presionar ciertos botones de forma aleatoria (la secuencia aparecerá en la pantalla). Si eres más veloz que tu rival, podrás derribarlo, pero si logras una secuencia perfecta aplicarás un movimiento especial que será decisivo en la pelea. Por otro lado, en ciclismo, la acción se desarrollará en un estilo tipo BMX, siendo los saltos un punto importante para tu participación. Cuando te encuentres en lo alto de la pendiente, presiona el botón A para saltar, y al momento de descender inclina el N3DS (utilizando el giroscopio) para lograr un aterrizaje perfecto.

Por su temática, dinámica de reto y competencia, **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games** se cataloga como uno de los títulos que no pueden faltar en las reuniones con los amigos o familiares.

En conclusión

Aquellos tiempos en donde la versión portátil era una simplificación de su original casero han quedado atrás, pues el Wii y Nintendo 3DS tienen el potencial adecuado para mostrar juegos de buen nivel. En el caso de **Mario & Sonic at the Olympic Games** lo notamos en cada uno de los eventos, pues apreciamos con nitidez cada uno de los escenarios y, sobre todo, vemos la fluidez de la animación. Por supuesto, otra de las grandes cualidades para esta edición 2012 es la cantidad y variedad de disciplinas y lo práctico que resulta su *gameplay*, logrando que jugadores de todas las edades puedan agarrar un control y competir sin necesidad de complicarse con configuraciones complejas.

LO MEJOR DE MARIO™

¡LLÉVATELOS YA!

NINTENDO DS™

Game trademarks and copyrights are the properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Una amenaza invisible tiene atemorizada a la región... ¿Quién podrá resolver este misterio?

PROFESSOR LAYTON AND THE LAST SPECTER

El Nintendo DS tiene aún mucha vida por delante, un ejemplo es esta nueva entrega de **Professor Layton**, que, apegada a su estilo, nos llevará a un mundo lleno de secretos por descubrir donde la herramienta principal será nuestra inteligencia.

Por lo regular, estamos acostumbrados a jugar títulos en los que la acción es constante y a veces no tenemos tiempo ni de parpadear porque un enemigo ya nos eliminó o chocamos contra alguna estructura, por eso causó tanta expectación en su salida el primer juego de **Professor Layton**, debido a que no era una aventura usual, pues tenía un estilo único en el que, para poder avanzar, debíamos pensar y analizar todas las pistas para resolver varios acertijos. Más que habilidad en nuestras manos, la necesitábamos en la mente.

Más allá de la acción y los disparos

De inmediato se volvió un fenómeno en Japón y al poco tiempo saltó a todo el mundo, millones de seguidores esperan con ansias cada entrega, como ocurre ahora con **The Last Specter** para Nintendo DS, una obra que, podemos decir, es magnífica en todo sentido. Pero no nos adelantemos, vamos por partes, comencemos por hablar del argumento que se ha preparado para este capítulo, el cual, como siempre, complementa al *gameplay* de una manera especial, casi mágica, que nos obliga a pensar muy bien cada movimiento para conseguir una pista o bien terminar un acertijo que nos ha costado trabajo.

Antes de comenzar a resolver un acertijo, analiza las herramientas que te están presentando, será más fácil.

La popularidad de **Professor Layton** ha llegado tan lejos que en el 2009 se estrenó en todos los cines de Japón una cinta basada en sus aventuras, conocida como **Professor Layton and the Eternal Diva** o bien **The First Movie**. Por desgracia no llegó a las salas de nuestro país, pero esperamos que en el futuro la tengamos con nosotros al menos en Blu-ray o DVD.

¿Sabías que?

1.- Además de desarrollar la serie **Professor Layton**, LEVEL-5 tiene en su historial otros juegos que también son dignos de mencionarse, desafortunadamente, por el momento sólo están disponibles en Japón. Nos referimos a **Inazuma Eleven** y **Ni no Kuni** para Nintendo DS.

2.- El futuro de la compañía luce en verdad prometedor, ya que, además de otra entrega para Nintendo 3DS de **Professor Layton**, tienen programado **Time Travelers** para la misma consola, título que se espera sea una obra maestra.

3.- Uno de los juegos que más esperamos es **Professor Layton vs. Ace Attorney**, los íconos de LEVEL-5 y Capcom se enfrentarán en un duelo por resolver un misterioso caso. De momento no tiene fecha para nuestro continente, pero confiamos en que esto cambie pronto.

El origen de la pareja de oro

Cronológicamente hablando, **The Last Specter** es la primera travesía de **Layton** en el mundo del misterio, por lo que muchos detalles que tal vez se desconocían ahora quedarán revelados. Todo comienza cuando nuestro protagonista recibe una carta que lo deja sin aliento, uno de sus antiguos compañeros de clase, un gran amigo de nombre **Clark**, le comenta que de la nada ha aparecido un gigante que está destruyendo el pueblo. Sin pensarlo dos veces, **Layton** se dirige hacia Misthallery, el pueblo donde está ocurriendo la tragedia, apoyado en su asistente **Emmy**, una chica que resultará vital para resolver la misión. Seguramente te estás preguntando qué ha pasado con **Luke**, el inseparable compañero del profesor, ¿verdad? Pues bien, en esta ocasión conoceremos cómo se conocieron, así que todos los ingredientes están puestos para que esta historia sea muy especial, el capítulo que muchos fans han esperado tanto tiempo.

JUGADORES 1

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **LEVEL-5** / Categoría: **Puzzle - Aventura**

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING CN 8.5

El juego más reciente de la serie no es **The Last Specter**, sino **The Mask of Miracle**, que apareció a inicios de este año de momento sólo en Japón, aunque seguro que lo tendremos por aquí el siguiente año. Cabe mencionar que este trabajo es el primero que llega para Nintendo 3DS, por lo que representa un gran paso en la franquicia.

En una caminata se puede salvar el mundo

Si nunca has jugado un título de **Professor Layton**, te comentamos brevemente la mecánica. Lo primordial es la exploración, ya que cada sitio que recorras puede tener secretos esperando por ti, aunque también encontrarás pistas valiosas en los diálogos que tengas con otros personajes, así que es muy importante que te mantengas atento a lo que dicen. Ahora bien, pasemos a lo interesante: los acertijos. No son los clásicos donde para completarlos tienes que buscar tres piedras de colores para abrir una puerta. Aquí, más que de la suerte o tu pericia, dependerás de tu observación, ya que son *puzzles* en toda la extensión de la palabra, por ejemplo, deberás acomodar varias piezas con formas diferentes para lograr que una pelota cruce un laberinto o, bien, algunas variaciones del famoso juego de mesa, damas chinas.

Si pensabas que en entregas anteriores la cantidad de rompecabezas era grande, espera a que veas los que te depara **The Last Specter**, nunca un título de la franquicia había contenido tantos desafíos mentales como éste, así que prepárate a pasar varios días pegado a tu Nintendo DS. Pero si aun así necesitas más *puzzles*, no hay problema, semanalmente Nintendo pondrá uno nuevo para que lo puedas descargar.

Todos sabemos que lo que deseamos al adquirir un juego nuevo, además de que sea divertido, es que tenga una gran duración, que es justo lo que encontrarás en este título, el cual, además de los acertijos semanales que ya mencionamos, ofrece un reto extra que debes desbloquear, una aventura completa titulada **Professor Layton´s London Life**, que requiere cien horas de juego para completarse.

Todos los personajes tienen un papel importante en la trama.

En el juego especial **London Life** puedes personalizar a los protagonistas, cambiar su ropa, agregar elementos a su atuendo, en fin, una serie de detalles que hacen de la experiencia algo más agradable, al grado de que bien pudo salir a la venta por separado y nadie se habría quejado por ello.

No pierdas de vista cada elemento en los escenarios, pueden guardar secretos o pistas que más adelante te serán de gran ayuda. Observa tu entorno antes de decidir.

El límite no existe para la grandeza

Professor Layton and the Last Specter es un juego excelente, perfecto, sublime, una joya que por donde lo veamos tiene elementos suficientes para convertirse en un clásico, situación suficiente para que este fin de año lo agregues a tu colección. Resulta muy complejo ver productos exitosos que no pertenezcan a los géneros de moda, por lo que esta obra representa un triunfo para Nintendo, LEVEL-5 y, sobre todo, para nosotros, los videojugadores, que al final somos los que gozamos de estas ideas.

RANKINGS

Master:

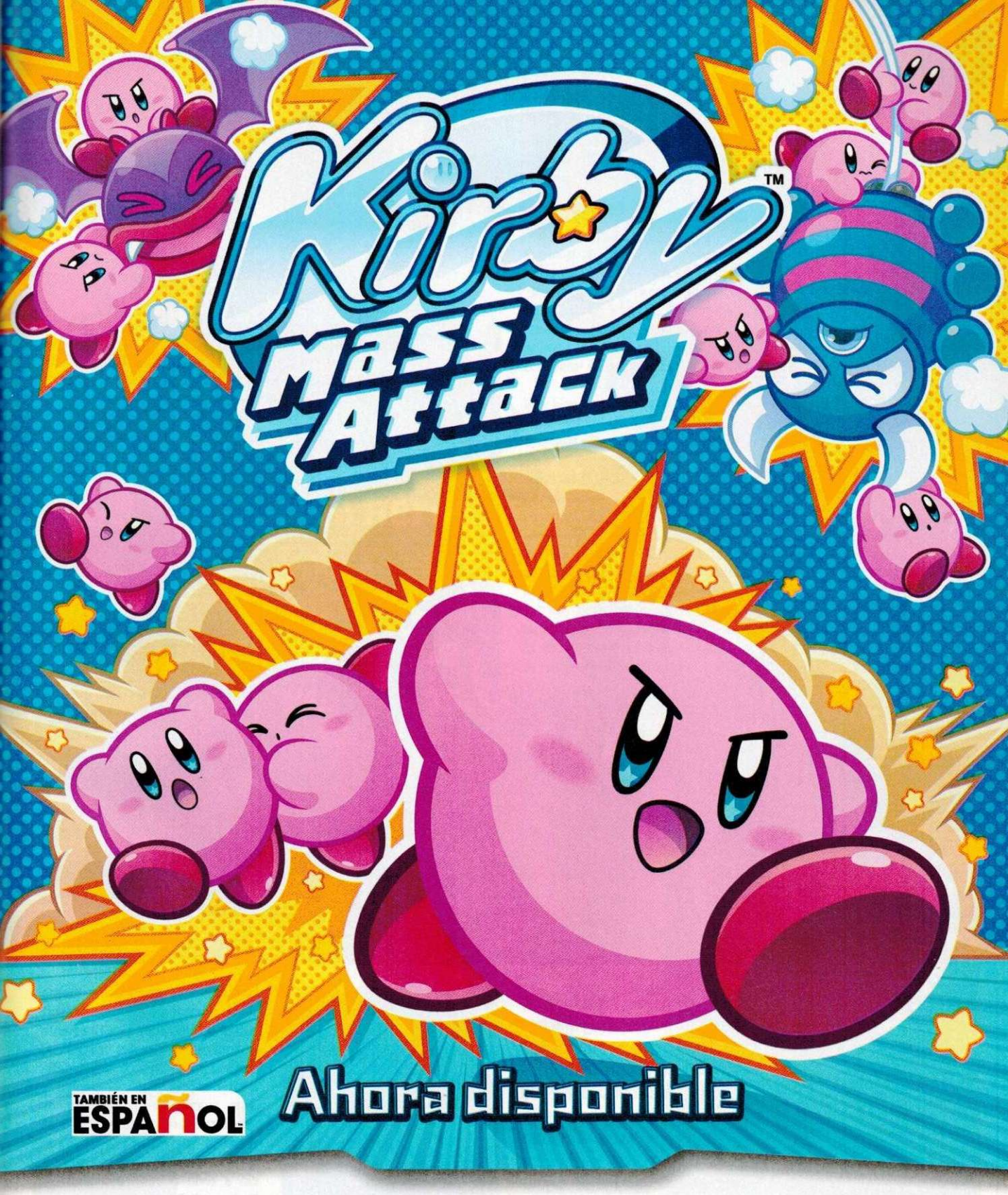
Esta franquicia me ha gustado desde que apareció, sabe mantenerte atento a la historia, pero siempre apoyado en un *gameplay* novedoso, que te obliga a pensar demasiado, incluso habrá momentos en los que estés caminando, en un auto o en otra actividad, pero tu mente estará en busca de soluciones para sus acertijos. Quizá muchos piensen que por ser para Nintendo DS el juego no puede competir con obras para consolas más recientes, pero no es así, incluso las supera por lo ingenioso de su desarrollo, simplemente es un título sensacional que como tal debe ser visto. Ésta es una franquicia que ya merece dar el salto a consolas caseras, esperemos verla en Wii U.

Crow:

Hemos jugado muchos títulos de **Professor Layton**, pero nunca nos habíamos adentrado en sus orígenes, por lo que ahora LEVEL-5 nos presenta esta historia que no sólo nos hablará sobre el primer enemigo al que enfrentó este popular investigador, sino también del momento en que conoció a **Luke**, su inseparable compañero, que le ayuda en cada ocasión a resolver los misterios. Visualmente no difiere de los títulos anteriores, pero en lo que sí sentirás una gran recompensa es en el juego adicional que activarás al terminar la historia principal. Se trata de un RPG que ofrecerá 100 horas de *gameplay*. ¡Lo recomiendo bastante! Yo ya lo estoy disfrutando en mi consola.

Panteón:

Vaya, creo que lo que estamos viendo aquí es una muestra de cómo algo se convierte de una idea decente, en una irrefrenable epidemia de juegos al vapor cuyas historias parecen pretextos para sobreexprimir una franquicia, tal y como pasó con **Harvest Moon** o **Phoenix Wright**. Sé que no hemos visto demasiados títulos de este personaje, pero seamos sinceros, todos han sido igualitos y, por lo visto, apenas es el comienzo. En lo particular, pienso que este juego no es para nada recomendable, si me lo regalan, lo cambiaré sin siquiera abrirlo por cualquier cosa, aun por algo del botadero de descuentos. No es que el juego sea malo, simple y sencillamente no es bueno.

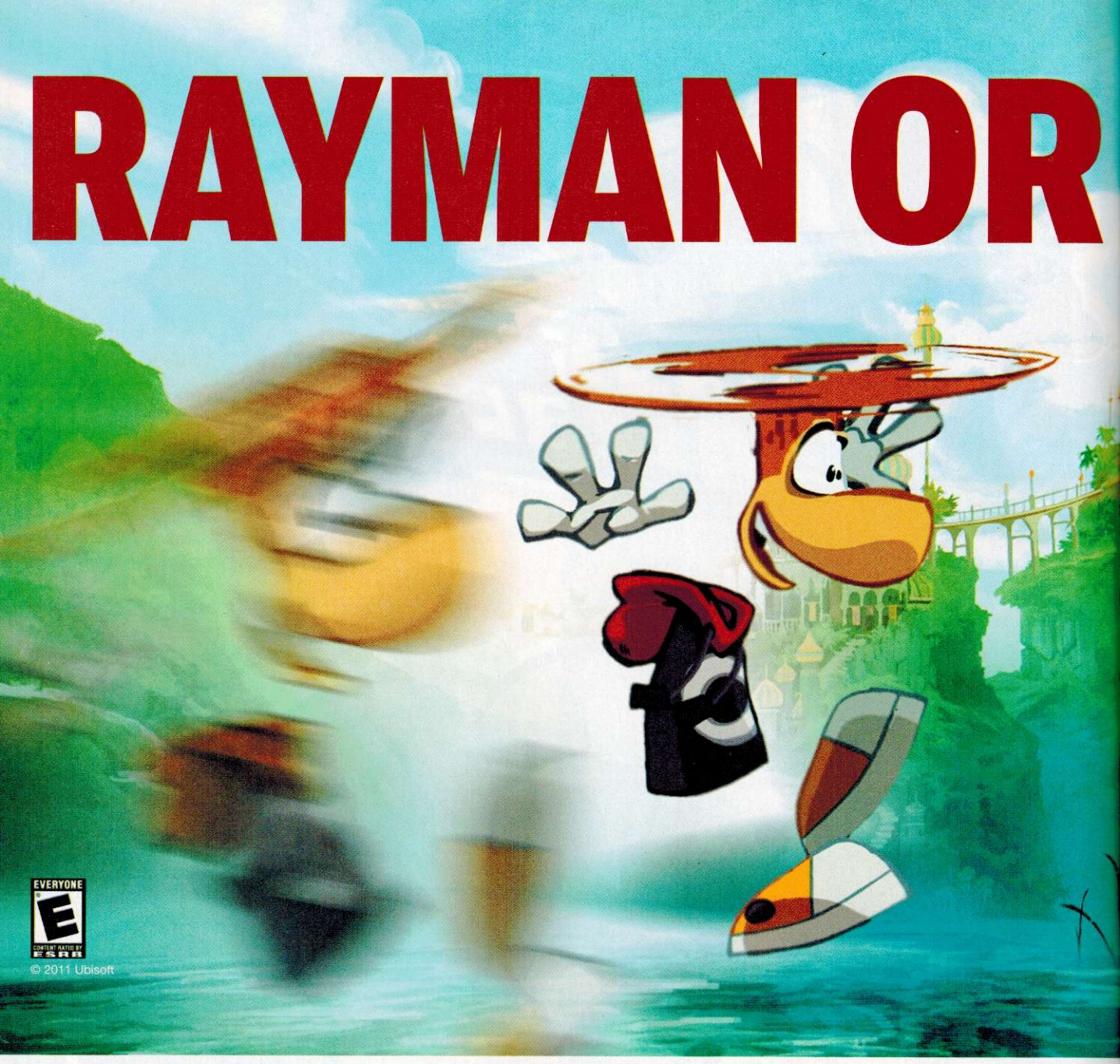


NINTENDO DS™

Nintendo®

© 2011 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. Kirby and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

RAYMAN OR

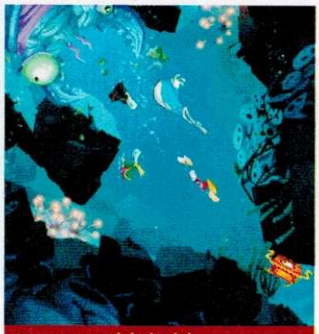


Muchas veces, los héroes no son como en los cuentos, no tienen grandes espadas ni escudos para defenderse, sólo una gran actitud ante todo.

Los juegos de plataformas, contrario a lo que muchas personas creen, aún tienen muchas sorpresas para ofrecernos, una muestra de ello es el trabajo que han desarrollado en Ubisoft. **Rayman Origins** es, sin problema alguno, de los mejores juegos de la generación actual.

Un regreso esperado

Cuando apareció el Wii en el mercado, fuimos muchos los que esperamos la nueva aventura de **Rayman** para esta plataforma, subtitulada **Raving Rabbids**, pero lo cierto es que, además de que todo se basa en minijuegos, los conejos se roban todo el *show*, **Rayman** se vuelve el segundo de a bordo en su propio juego, lo que provocó que las siguientes apariciones fueran sin su nombre en portada. Ubisoft había encontrado, prácticamente sin querer, una nueva franquicia, pero, al mismo tiempo, descuidaba a su mascota. Pasó el tiempo y justo cuando todos pensábamos que tardaríamos demasiado para volver a ver en acción al héroe sin articulaciones, Ubisoft sorprendió a todo el mundo mostrando **Rayman Origins**, el regreso triunfal de su emblema, que, como tal, debía ser espectacular, no podían conformarse con una aventura mediana, por lo que esta obra es, en pocas palabras, arte en movimiento, el mejor título del personaje en toda la historia y uno de los mejores que la compañía francesa ha producido.


Las escenas debajo del mar no podían quedar fuera de esta entrega.

IGINS

Sólo un héroe puede salvar el día... ¡Rayman! Bueno, por lo menos divertirnos.

Ayuda a terminar con la pesadilla

En el pacífico mundo de **Rayman, Glade of Dreams**, todo es paz y tranquilidad, hasta que de la noche a la mañana unas extrañas criaturas, conocidas como **Darktoons**, han puesto en aprietos al reino, sólo **Rayman** puede regresar todo a la normalidad. No, la verdad es que esta vez no va a poder solo, necesitará de la ayuda de **Globox**, con quien tendrá que explorar hasta el último rincón de los escenarios para completar su misión.

Muy bien, antes de hablar del *gameplay*, tenemos que hacerlo acerca del apartado visual, UBI art, los desarrolladores simplemente han rebasado todos los límites de animación que se tenían contemplados en un videojuego antes. Absolutamente todos los elementos del juego parecen estar dibujados a mano, impresionante, el que esté en 2D, no sólo vuelve más dinámico el juego, sino que también lo hace más hermoso, ver cómo corre todo de manera tan suave, no importa que no estés jugando, con ver el desarrollo estarás encantado.

¿Sabías que?

1.- **Rayman Advance**, para Game Boy Advance, fue la adaptación de la primera entrega de la serie para consolas de Nintendo, un artículo que los coleccionistas no deben perderse, ya que la jugabilidad fue ajustada, haciéndolo más accesible.

2.- El creador de **Rayman** es Michel Ancel, quien, entre otras obras, ha colaborado para **Tonic Trouble** y **Beyond Good & Evil**, siendo este último título uno de los considerados más populares por parte de la compañía gala en su historia.

3.- Para Game Boy Advance disfrutamos de una entrega especial para celebrar los primeros 10 años de vida del personaje.

El tamaño de varios enemigos te dejará con la boca abierta, justo como en la imagen de arriba.

La primera vez que se vio en acción a este personaje fue en 1995 para la consola Atari Jaguar, a pesar de tener grandes escenarios llenos de color, la movilidad no fue la esperada, por lo que no tuvo impacto en los jugadores, tuvo que esperar unos años más para darse a conocer como lo que es ahora, todo un *ícono*.

JUGADORES 1-4

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **UBI art** / Categoría: **Plataformas**

GAMEPLAY GRÁFICOS SONIDO DIFICULTAD HISTORIA

RANKING CN 9.0

Inicia la jornada

Las animaciones, por muy retocadas que estuvieran, serían nada de no acompañarse de un *gameplay* divertido y, en este caso, muy ingenioso. **Rayman** y **Globox** pueden saltar, colgarse, correr, nadar, agacharse, atacar y en algunos casos hasta volar, pero, además, cada movimiento puede tener un efecto distinto en cada enemigo, por ejemplo, el ataque de hélice de **Rayman** deja en bóxers a sus enemigos, cuando lo "normal" sería que los mandara a volar. Detalles como éste acompañan toda la aventura, haciendo un deleite de cada paso que das.

Rayman 2: The Great Scape, que vimos para Nintendo 64 (en un cartucho color verde), representó el punto más alto que había alcanzado la serie, una obra tridimensional que competía con grandes títulos, como **Super Mario 64** y **Banjo-Kazooie**, tal fue el éxito que se tuvo con esta entrega que ha sido adaptada a múltiples plataformas, entre las que encontramos el Nintendo DS y el Nintendo 3DS.

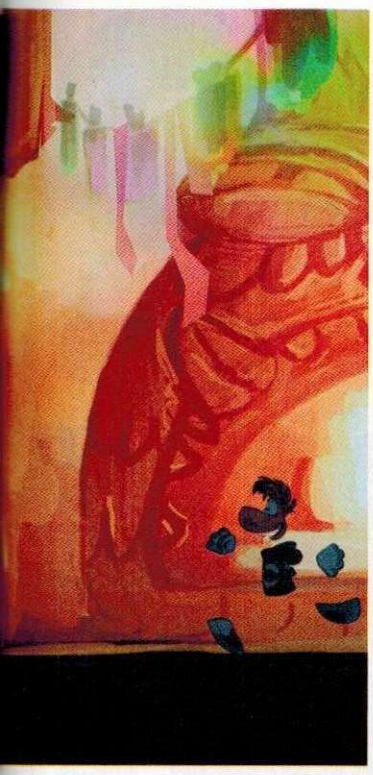
El diseño de cada escena ha sido cuidado al máximo, basta con ver esta ilustración para afirmarlo.

La variedad de escenas y misiones impedirá que te aburras, pues cada partida será diferente.

Todos trabajan para una sola causa

Como ya mencionamos, tanto **Rayman** como **Globox** tienen diferentes movimientos que pueden hacer por separado, pero también pueden combinarse para obtener otros resultados, todo dependerá de la situación y de tu visión para resolver las complicaciones que se te puedan presentar. Un punto importante es que si estás pensando que ambos personajes se controlan al mismo tiempo, no es así, un segundo jugador puede controlar **Globox** para así volver más fácil y divertida la mecánica de juego. No se trata de competir, sino de colaborar, con su ayuda, **Rayman** puede realizar clavados, impulsarse, en fin, las posibilidades son bastantes.

Si algo nos ha dejado con la boca abierta en **Rayman Origins** es la variedad de misiones que hay, es decir, no todo se limita a los clásicos escenarios donde sólo debes saltar, no, también tendremos misiones donde la acción será al estilo de *Shooters* como **Parodius**, realmente brillante el diseño de los niveles, nunca podrás quedarte quieto, ya sea porque te persiguen o porque la estructura así te lo pide.



Listo para las grandes batallas

Las batallas con los enemigos finales en **Rayman Origins** serán de las más épicas que se recuerden en la consola, no sólo por lo ingenioso de su diseño o la forma en que los vamos a enfrentar, sino también por su descomunal tamaño, que nos obligará incluso a estar sobre sus extremidades varias veces para poderlos dañar. Por donde se le mire, éste es un título de verdadera siguiente generación que antepone los principios fundamentales de un videojuego ante tendencias extrañas o modas sin justificación. **Rayman Origins** es perfecto, una obra que disfrutas de principio a fin y que sin pretextos debes poseer.

La cooperación entre todos los jugadores es básica para poder completar todos los niveles.

Al inicio se creía que la historia principal sólo sería para dos personas de forma simultánea, pero más tarde se dio la grata sorpresa de que, al estilo de **New Super Mario Bros.**, podrán unirse a la partida hasta cuatro personas, lo que aumenta las posibilidades de diversión, un extra que simplemente nos brindará cientos de horas con los amigos.

La comedia es parte esencial del juego, no pararás de reír a cada paso que des debido a las curiosas animaciones que se han preparado.

Obra maestra

Hemos visto innumerables intentos por revivir sagas clásicas, algunas de ellas, la mayoría, terminan siendo un desastre, por lo que teníamos nuestras dudas con este título, pero, a partir de la presentación que se dio en la E3, nos dimos cuenta de que sería fenomenal, lo cual ahora queda totalmente comprobado.

Es increíble el nivel de detalle en cada personaje y elemento jugable, te obligan a pensar de una manera distinta para poder aprovecharlos, no se trata simplemente de saltar para esquivar, los genios de Ubisoft han logrado una obra que se volverá un parteaguas de la serie.

RANKINGS

Master:

Comenzaré diciendo que éste es el mejor juego de **Rayman** que jamás se haya realizado, superando por mucho al sensacional **Rayman 2**. Realmente uno se enamora de este título sólo de ver sus gráficos, pero las sorpresas no paran ahí, el *gameplay* es muy adictivo, me recuerda en muchos sentidos a lo que fue **Viewtiful Joe** para Nintendo GameCube, pero aquí con un trabajo artístico mucho más elaborado. Si pensabas que **Skyward Sword** sería la última gran obra de Wii, estabas equivocado, **Rayman Origins** viene a redondear un catálogo genial para este fin de año, no lo dejes pasar por nada, es un clásico instantáneo, ojalá la serie siga este camino por siempre.

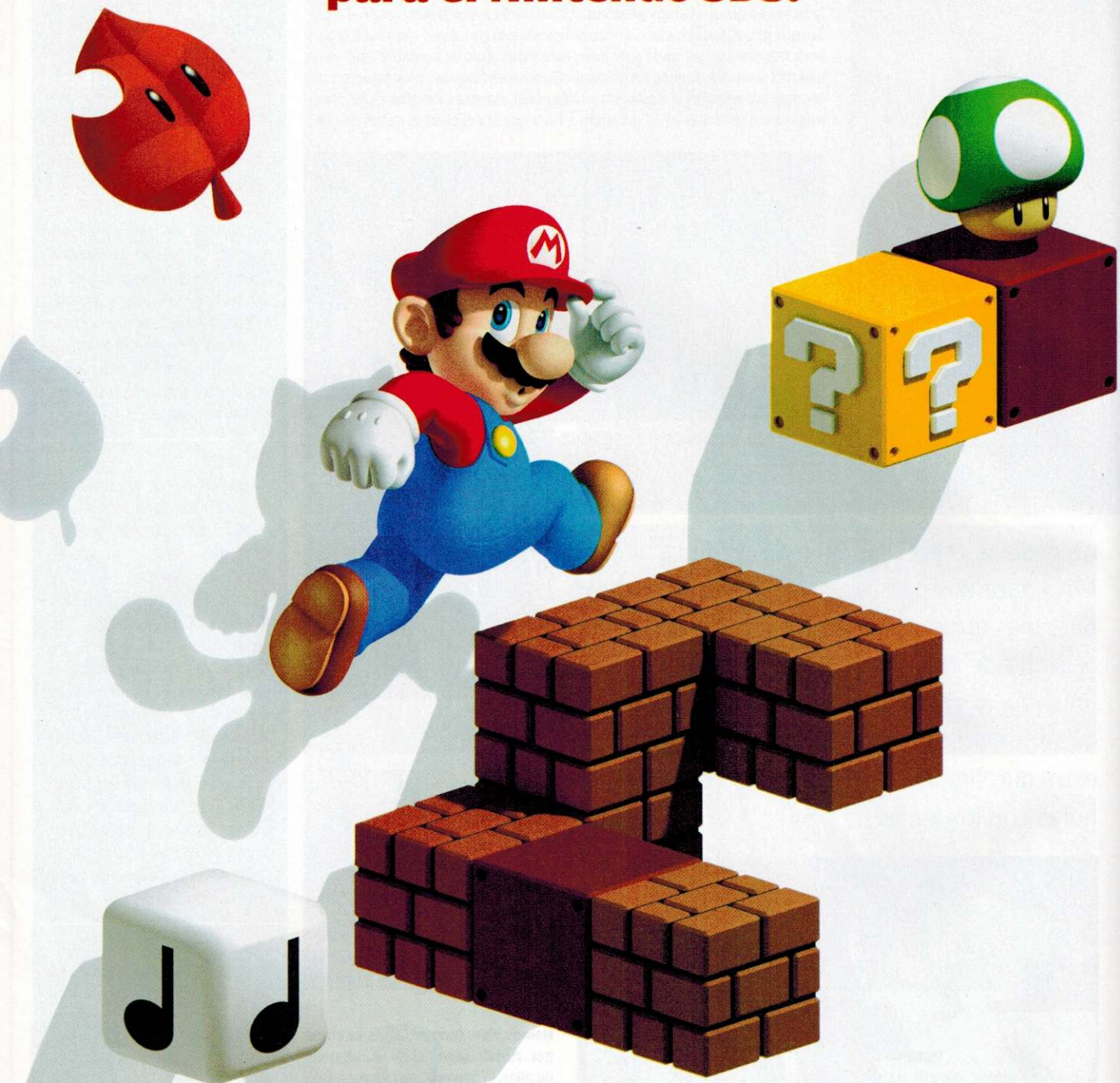
Crow:

Ya era hora de que **Rayman** tuviera otra historia donde vuelva a ser el protagonista absoluto, pues en las últimas perdió terreno ante los conejos. Con **Rayman Origins** se marca el regreso a la idea tradicional de los juegos del héroe creado por Michel Ancel, así como se agrega un estilo de diseño de escenarios y personajes completamente diferente, más artístico y conceptual, lo cual me agradó bastante. Otro de los puntos importantes es la posibilidad de jugar con tres amigos simultáneos, detalle que hará que tu inversión te redítúe mucho más horas de juego al compartir escenario con otros jugadores. Desde cualquier perspectiva, es un título que no debes perderte.

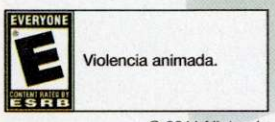
Panteón:

Yo nunca he sido muy fan de este personaje, pues siento que le faltó algo de originalidad (aunque definitivamente es mucho mejor que ver a los conejos locos que ya aparecen hasta al levantar una coladera); no obstante, sus juegos son divertidos y tienen un buen nivel de reto, por lo cual, aunque no son de mis favoritos, los juego con gusto en cada entrega. Ahora **Rayman** regresa a sus orígenes -literalmente- y nos presenta una muy apreciable aventura al estilo de la vieja escuela, pero aprovechando las capacidades de la tecnología actual. Para que te des una idea de lo que trato de decir, es como **Donkey Kong Country Returns**, pues tiene lo que nos gusta a los veteranos.

¡Mario consigue su primera aventura para el Nintendo 3DS!



El ícono de Nintendo nos sorprende con este sensacional videojuego que combina elementos de las generaciones pasadas, para dar lugar a una aventura sin igual. ¡Una exclusiva para el Nintendo 3DS!

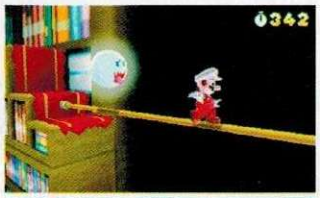


Violencia animada.

© 2011 Nintendo

SUPER MARIO 3D LAND

A seis meses del lanzamiento del Nintendo 3DS, la pequeña consola tridimensional se ha hecho de grandes títulos que, paulatinamente, irán creciendo y trayéndonos historias y juegos de todos los géneros. Sin embargo, uno de los títulos cuya ausencia se había hecho notar es **Super Mario**, del que se comentó un poco en la conferencia de Satoru Iwata durante la Game Developers Conference de este año. Se remarcó que ya se estaba trabajando en dicho juego pero no se dieron más detalles, aunque el diseño de logotipo con la cola de **Tanooki** que sobresalía de la letra "D" nos daría una enorme pista de lo que podríamos ver en la primera aventura de **Mario** para Nintendo 3DS.



Más allá de la acción y los disparos

Más tarde, en la conferencia previa a la Electronic Entertainment Expo 2011, se ampliaron detalles de información e imagen a través de un video, mostrando gran parte de la emoción que nos espera en este mes de noviembre cuando Super Mario 3D Land esté en nuestras manos. Con ello, nos dábamos cuenta de lo bien trabajado que están los escenarios y cómo la idea de retomar los conceptos anteriores se había vuelto un tema recurrente, como en caso del barco de SMB3. Ahora, a pocos días de su estreno, aquí en Club Nintendo te presentamos una reseña con múltiples detalles de este asombroso regreso al Mushroom Kingom. ¡Comencemos!

¿Sabías que...?

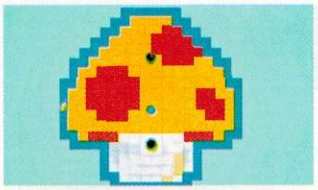
1.- En ciertos momentos del juego podrás acceder a una vista a través de binoculares y controlarla utilizando el giroscopio, dando así más opciones de control para tu aventura. Con esto, podrás observar a detalle los elementos del escenario para así planear tu estrategia de navegación.

2.- Otra de las funciones del Nintendo 3DS que estarán activas para **Super Mario 3D Land** es el StreetPass, cuya función será la de intercambiar ítems con otros usuarios que encuentres en tu camino; por supuesto, esto se hará de forma automática mientras tengas el Nintendo 3DS encendido (en el modo de espera).

3.- Al final de cada uno de los escenario hallarás una bandera (clásica del primer título de **Super Mario Bros.**); dependiendo de en qué punto caigas, podrás ganar vidas extra.

JUGADORES 1

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Acción/Aventura**



La música es otro de los factores atractivos para esta edición, ambientando cada uno de los niveles.

La misión del barco es un tributo a **Super Mario Bros. 3**, sólo que ahora podremos ver toda la acción en movimiento, procurando esquivar las balas y demás objetos que nos arrojen los enemigos. Nos agradó muchísimo cómo rediseñaron dicho escenario, volviéndolo visualmente impresionante, sin perder el sentimiento de juego de su versión original, ¿no es así?

Lo mejor de la saga en un solo juego

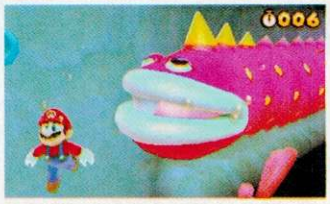
Hace 22 años llegó la primera edición de **Super Mario Land**, un título que ofrecía una historia alterna a lo visto en **Super Mario Bros.** Ejemplos claros son el sitio en donde se desarrolla: en vez de Mushroom Kingdom, es el reino de Sarasaland; y la damisela en peligro es **Daisy**, no la rubia **Peach**. Ahora, con el Nintendo 3DS, la compañía con base en Tokio decidió retomar la idea de **Super Mario Land**, por supuesto, utilizando el 3D y no sólo eso... sino que también retomaron los mejores elementos de los títulos estrella del plomero para generar una aventura única, que gustará a los nostálgicos, así como a todos aquellos que recién ingresen a este entretenido mundo del videojuego.

La flor de fuego es uno de los ítems clásicos de la serie y, por supuesto, no podía faltar.

El traje de Tanooki está de regreso

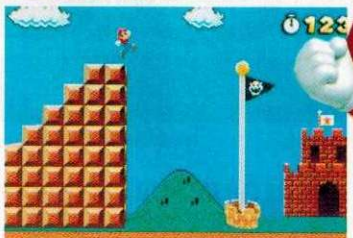
Visualmente se trata de uno de los mejores logros para la consola portátil, que te lleva a través de un fantástico mundo que cobra vida con múltiples colores nítidos y texturas suavizadas. Tal sensación visual se logró con **Super Mario 64**, y vuelve a destacar en esta aventura en tercera dimensión que no necesita lentes para disfrutarse, logrando así un sentido de profundidad, distancia y fluidez en la animación cuando caminas por el escenario, corres o brincas sobre tus clásicos enemigos... Por desgracia, no se consiguió que, al utilizar el traje de **Tanooki**, pudieras volar ya que al vestirlo te limitarás a realizar saltos y a suavizar (flotar) los descensos al agitar la cola, la cual también te funcionará perfectamente para atacar a tus enemigos.

Moverse a través de un entorno completamente tridimensional podría parecer complicado, aunque no para **Super Mario 3D Land**, aquí todos tus elementos de *gameplay* se conjugan para que tu experiencia de juego sea de lo más dinámica, entretenida y, sobre todo, sin complicaciones de encuadres o movimientos. Por ejemplo, cuando saltes de una plataforma a otra, el ángulo de la cámara será el adecuado para que veas claramente la distancia por recorrer o el punto exacto en donde hallarás un bloque. Para mayor referencia, es como en aquellas misiones de **Super Mario Galaxy** o niveles de **Bowser** en **SM64**, sólo que en esta ocasión se nota ampliamente el avance de la tecnología tanto en ambientación como en interacción. De hecho, te recomendamos ampliamente que tengas el efecto tridimensional activo, pues será así como se disfrute al cien cada nivel; claro, si lo prefieres, podrás omitir dicho efecto y el juego seguirá viéndose espectacular. Los clásicos ítems también están presentes, como la flor de fuego que cambiará de color tu atuendo y te dará la habilidad de arrojar bolas incandescentes a tus enemigos, los hongos y la estrella (ganarás invulnerabilidad por un breve espacio de tiempo). De igual forma, vemos movimientos como el "Stomp", que apareció por primera ocasión en **Super Mario 64**, con el cual destruíamos -mayormente- objetos que estuvieran a ras de piso. Claro, los tubos transportadores no podían quedar fuera, y en **Super Mario 3D Land** serán pieza clave para conducirte por el escenario o hacia niveles secretos, como en **Super Mario Bros. 3**.



Muchos de los movimientos de los títulos pasados se conservan, como patear caparazones o nadar, sólo que ahora lucen más espectaculares.

Super Mario 3D Land es, hasta ahora, el juego que más propone en cuanto a concepto N3DS. Su calidad audiovisual hace que cada centavo invertido en la consola valga la pena, y más aún cuando encuentras tantas referencias a títulos pasados pero adaptadas a las nuevas tecnologías, volviéndolo así toda una joya única para algún portátil.



¿Quién no recuerda los brincos que había que dar para conseguir la mayor cantidad de puntos al final del nivel?

En conclusión

Super Mario 3D Land será uno de los mayores éxitos para Nintendo en este cierre de año, tiene todo lo necesario para volverse un clásico inmediato; elementos como la sencillez de su interface y lo atractivo que resulta pasar el tiempo pisando **Gombas** y yendo en busca de nuestros mayores enemigos como **Bowser**. Es evidente que en el aspecto visual se esforzaron por ofrecernos un título fresco y dinámico, una mezcla perfecta que se podría interpretar como homenaje a la historia del plomero y sus múltiples aventuras en diferentes escenarios, aprovechando los mejores detalles, los elementos más recordados y uniéndolos correctamente en un videojuego portátil que podrás tener entre tus manos a partir del 13 de noviembre.

Muchos de los escenarios nos recuerdan a **Super Mario 64**. Incluso, podrás notar otras similitudes, como las pequeñas estrellas que obtendrás en cada nivel.

RANKINGS

Master:

Uno de los juegos más esperados para el Nintendo 3DS por fin está aquí. Honestamente, ya era hora de que pusieran fecha a su lanzamiento; desde su presentación todos quedamos intrigados con el diseño del logo, parecía un guiño hacia **Mario Bros. 3**, que se confirmaría algunos meses más tarde. En pocas palabras, **Super Mario 3D Land** es una obra de arte, combina elementos de otros juegos de la saga de forma sublime. Cada nueva escena la disfrutas más que la anterior; desearías que jamás se terminara, porque títulos como éstos no sólo venden consolas, sino también cambian el medio. Sin duda, una excelente recomendación para todo tipo de jugadores.

Crow:

Si aún no tienes un Nintendo 3DS y la baja de precio no ha sido suficiente tentación, con **Super Mario 3D Land** tendrás un buen pretexto para empezar esta era tridimensional. Se trata de un juego que será del gusto de jugadores experimentados y principiantes, pues su reto, aunque no es tan elevado, nos adentra a un mundo de fantasía con múltiples elementos de acción. En cada escenario tendremos ciertos objetivos, que harán que no nos limitemos sólo a completarlo, sino también a explorar cada rincón para conseguir nuevos niveles y objetos especiales. Gráficamente te dejará satisfecho, pues se perfila como uno de los títulos de 3DS con mayor derroche visual.

Panteón:

¿Qué se puede decir de un juego de **Super Mario Bros.**? Siendo sinceros, todos son sumamente buenos y pueden disfrutarlos los jugadores de todas las edades o géneros, por lo cual un nuevo título de la franquicia siempre será bien recibido. En lo personal, me gustó mucho que saliera para el Nintendo 3DS, así podemos jugar con esta maravilla en cualquier lado al que vayamos, ya sea el trabajo, la casa de la abuela, o con los suegros. Describirlo sería no hacerle justicia, es uno de los mejores juegos de **Mario** diseñados a la fecha, así que no dudo en recomendarlo ampliamente, y si tienes dudas, entonces chécalo y verás a qué me refiero. ¡No te arrepentirás!

TEST ¿Qué tipo de videojugador eres?

"Ser o no ser... ése es el dilema"

Ya sabes qué tipo de heroína, héroe o villano eres, pero... ¿te has preguntado si realmente eres el tipo de jugador que presumes ser? Para resolver esta duda existencial te hemos preparado un *test* mediante el cual te enterarás de una vez por todas si en realidad te conoces como crees. Eso sí, recuerda que es un *test* solamente con fines de entretenimiento y para divertirnos, no para ofendernos. Así que estando bien preparados, ¡comencemos!

Instrucciones:

Lee cuidadosamente las preguntas y responde tan pronto como puedas con total veracidad; no pienses demasiado tus respuestas, o el resultado no será tan veraz. Anota la letra de cada una de tus respuestas, tradúcelas a puntos y súmalos, así obtendrás la puntuación final y podrás cotejarla con tu descripción. No se vale hacer trampa. ¡Diviértete! Tip: si es posible, trata de aplicar el cuestionario a tus amigos, y que ellos te lo hagan a ti, así la sorpresa será todavía mayor y no podrán ver las descripciones.

© Nintendo

Ser un jugador casual no es malo en absoluto. Puedes jugar para divertirte con tu familia y pasar un rato agradable, sin necesidad de terminar aventuras legendarias.

1. Tienes una hora antes de salir a tu cita, ¿qué haces?

a) Prendes la televisión, para ver qué hay.
b) Checas tus mensajes de celular y juegas de paso algo en él.
c) Pones cualquiera de tus juegos.
d) Aprovechas para subir de nivel a tus personajes.
e) Practicas tus combos del juego de peleas del momento.

2. ¿Qué *puzzle* te gusta más?

a) Cualquiera, todos son buenos.
b) Tetris.
c) El más nuevo.
d) Tu favorito.
e) Te aburren los *puzzles*.

3. ¿Cuál es tu RPG favorito?

a) ¿RPG?
b) No me gustan.
c) No tengo tiempo de jugarlos.
d) Es difícil decidir.
e) Son aburridos.

4. ¿Tienes un personaje favorito de la serie Street Fighter?

a) ¿Street qué?
b) No lo juego mucho.
c) Cualquiera.
d) Juego con todos los personajes, pero prefiero a...
e) Sólo juego con... y con...

5. ¿Te gustó la película Street Fighter?

a) ¿Hubo?
b) Más o menos.
c) No, pero tenía que verla para opinar.
d) ¿Las de caricaturas o la de Live Action?
e) No quise verla.

6. ¿Qué significa Nintendo?

a) Es una marca de videojuegos.
b) Sí tengo Nintendo.
c) Quién sabe.
d) Algo del cielo... ¿no?
e) ¿Eso qué tiene que ver?

7. ¿Qué es lo más importante cuando juegas contra otros?

a) Mi celular no tiene esa opción.
b) Casi no juego contra otros.
c) Convivir.
d) Competir.
e) ¡Ganar!

8. El fin de semana te juntas con tus amigos para...

a) Platicar.
b) Convivir.
c) Jugar lo que sea.
d) Jugamos y platicamos de videojuegos.
e) Competir.

9. Si sale una consola nueva, ¿cuál es la mejor opción?

a) Tal vez la compre.
b) Esperarme un poco a que baje de precio.
c) Juntar para comprarla.
d) Comprarla con mis ahorros destinados a nuevas consolas.
e) Vender la anterior para comprarme la nueva.

10. ¿Cuándo juegas?

a) Sólo cuando puedo.
b) De vez en cuando.
c) Después de hacer mis deberes.
d) Cuando estoy con mis amigos.
e) Procuro no dejar de jugar.

11. ¿Cuánto tiempo crees que sea bueno jugar al día?

a) Menos de media hora.
b) Una hora.
c) dos horas
d) Tres horas.
e) Lo que sea posible.

12. ¿Qué sientes cuando terminas un juego?

a) Casi nunca los termino.
b) Alegría, porque me costó mucho trabajo.
c) Felicidad.
d) Orgullo.
e) Nada, lo acabé y ya.

13. ¿Obtener el 100% de un juego es importante?

a) No.
b) Nunca lo intento.
c) Sólo si te dan algo extra.
d) No es lo más importante, pues el objetivo es divertirte.
e) Sólo si puedes presumirlo.

14. ¿Terminas un juego con todos los personajes?

a) Casi no juego títulos de varios personajes.
b) No.
c) Sí.
d) ¡Definitivamente!
e) No, sólo con los que me gustan.

15. ¿Te interesa jugar la segunda parte de un juego?

a) No.
b) Sólo si me gustó mucho.
c) Sólo si mejora en todos los aspectos.
d) ¡Claro!
e) Sólo si tiene mejores gráficos.

16. ¿La historia es importante para un juego?

a) Casi nunca pienso en eso.
b) No me molesta si no tiene historia.
c) Sí, especialmente si se trata de algo totalmente original.
d) No, porque hay juegos buenos sin historia.
e) No.

17. ¿Compras productos de tus juegos favoritos?

a) No tengo favoritos.
b) No, sólo los juego y ya.
c) Claro, todo lo que salga y pueda comprar.
d) Sólo lo que más me guste.
e) Claro, así verán que soy bueno en los juegos.

18. ¿Cuántos Pokémon hay?

a) Nunca me han llamado la atención los Pokémones.
b) Quién sabe.
c) ¡Son muchísimos!
d) 649
e) No sé ni quiero saberlo.

19. ¿Son mejores los juegos de antes o los actuales?

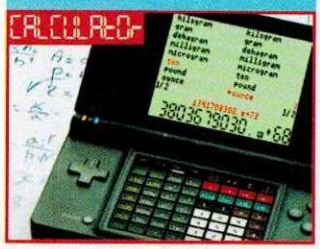
a) Ni idea.
b) No tengo preferencia realmente por ninguno.
c) Los de antes.
d) Todos son buenos.
e) Los más nuevos solamente.

20. Cuando le ganas a alguien...

a) Casi no juego con nadie más.
b) Me da gusto.
c) Grito de felicidad.
d) Lo felicito.
e) Me da lo mismo, soy el mejor.

Valor de las letras: ¡suma tus puntos!

a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5



Tipo de videojugador:

Es hora de ver los resultados, recuerda que tal vez descubras algo de ti mismo que no sabías, como puede ser lo que siempre pensaste de ti. De cualquier modo, prueba hacer el *test* a tus amigos y diviértete viendo qué tipo de videojugadores son.

Hasta 20 puntos:
Videojugador casual

Definitivamente, te agradan los videojuegos. El punto es que para ti son sólo un pasatiempo y no te preocupas por consolas, compañías, personajes ni mucho menos por saber quién creó la franquicia. Simplemente, disfrutas de un juego según la ocasión, no importando si es en tu celular, en un Nintendo DS o cualquier otro sistema; la cosa es pasar un rato a gusto. Lejos de lo que la mayoría de la gente cree, ser un jugador casual no es malo, pues aquí pueden entrar algunos papás que juegan por compartir tiempo con sus hijos, por ejemplo. Tal vez serías un jugador promedio si factores alternos, como las ocupaciones, no te absorbieran tanto.

De 21 a 50 puntos:
Videojugador promedio

En tu caso, vas un poco más allá de sólo jugar en la sala de espera del dentista con tu celular; disfrutas a otro nivel cada aventura, pero tal vez tengas muy limitada tu variedad de géneros favoritos. Te agrada terminar un juego, pero saber quién está detrás de cada uno de ellos no es lo primordial para ti, y no te molesta saber que hay muchas secuelas, versiones ni te preocupas tanto por la originalidad. La idea es pasar un buen rato frente a tus consolas favoritas y echar una buena reta con tus cuates el fin de semana. Obviamente, puede que tengas alguna preferencia de géneros de juegos, y quieras saber todo de ella, pero difícilmente vas a investigar más acerca de algo que no te llama tanto la atención.

De 51 a 75 puntos:
Videojugador dedicado

Miyamoto, **Mario Bros.**, consolas, Arcadias... éstas palabras son tan familiares para ti que podrías dar una conferencia a tus amigos. Tú vas más allá de solamente acabar un juego, quieres saber siempre algo más: quién estuvo detrás de su desarrollo, cuántos juegos hay en la franquicia, si está basado en algo, etcétera. Adicionalmente, juegas con honor, respetando las reglas y a los demás; prefieres disfrutar de un juego con tus amigos, que ganar siempre. Tratas de jugar de manera responsable y procuras ser objetivo en tus preferencias, sin cerrarte en tus ideas, y siempre estás dispuesto a compartir los puntos de vista de los demás con los tuyos.

De 76 a 100 puntos:
Acabajuegos

Tu objetivo es claro y está bien definido: ganar. Saber de cultura de videojuegos es algo secundario, y en el peor de los casos, innecesario; juegas sólo lo que a ti te gusta y utilizas cualquier técnica para ganar, aun si eso significa romper las reglas. Una vez que terminas un juego, no piensas en conseguir el 100%, salvo que eso gane más puntos a tu ego. Eres muy bueno, al extremo de ganar la mayoría de las veces, pero definitivamente te haría bien detener tu carrera y comenzar a disfrutar más de un juego como tal, aun si no tiene modo competitivo. Nosotros te recomendamos que te olvides por un rato de querer ganar siempre y observes todo lo que un buen título puede ofrecerte.

Hay juegos para todos los gustos, no importa el tipo de jugador que seas. ¡La cuestión es divertirse!

FINALES

Cada final representa horas de esfuerzo, alegrías y tristezas detrás de un control.

Castlevania
Nintendo 64

La última consola casera de Nintendo que tuvo un juego de **Castlevania**, fue el glorioso Nintendo 64, la saga llegaba por primera vez al 3D,y todo mundo tenía sus dudas al respecto, pero bastaban unos minutos controlando a **Reinhardt** o a **Carrie** para darse cuenta de que la obra era una auténtica joya. El argumento principal es el clásico usado para los juegos de la serie, **Dracula** ha sido revivido por sus oscuros sirvientes, por lo que ahora es tu deber llegar a su castillo y aniquilarlo.

En esta ocasión nos centraremos en **Reinhardt**, quien usa como arma principal, el famoso látigo, el Vampire Killer. Los problemas comienzan desde el primer segundo, esqueletos, hombres lobo y todo tipo de criaturas aparecen de la nada para impedir tu destino, todo parece estar desierto, cuando de pronto, conoces a un pequeño niño, su nombre es **Malus** y está en peligro en el jardín del castillo.

Tras enfrentar a unos hombres con sierras eléctricas, **Malus** queda en libertad y **Reinhart** cree que podrá regresar a su casa sin problemas... El camino que sigue por delante no es sencillo, personajes como **Vincent**, un cazavampiros y **Rose** una bella mujer, te harán cuestionarte tu propósito, pero con determinación (demostrada sobre todo en la torre del reloj), llegarás a tu objetivo después de enfrentar a la misma muerte, el cuarto del famoso vampiro.

La pelea es por demás peligrosa, los ataques del maligno ser abarcan toda la habitación, aunque después de mucho, **Reinhardt** logra vencerlo, todo parece estar a punto de colapsarse, nuestro héroe corre por unas enormes escaleras, en las que de pronto, se encuentra a **Malus** sobre un caballo alado... no entiende bien la situación, piensa que tal vez vino a ayudarlo, pero no es así, el chico que ayudó antes, es **Dracula**, y el personaje que enfrentó previamente fue sólo un sirviente más del príncipe de las tinieblas.

Al superar el *shock*, debe vencer ahora sí, a **Dracula** en persona, la batalla es épica, sobre todo por la magnitud de los ataques del enemigo, quien luego de recibir cierta cantidad de daño, se transforma en un dragón gigante, se trata de una de las peleas más espectaculares en Nintendo 64. Al salir victorioso, el castillo de **Dracula** comienza a hundirse, terminando así con su maldad... al menos por un tiempo.

El protagonista del juego, **Reinhardt**, se persignaba antes de afrontar su destino en el temible castillo de **Dracula**.

"Mientras tengamos esperanza, el mal no podrá vencernos nunca"

Reinhardt

© Konami

Al final, **Reinhardt** contempla el ocaso de la era de **Dracula** al lado de su amada **Rose**, que representa la esperanza por un nuevo mundo, uno mejor donde la humanidad esté en paz consigo misma.

Una de las obras más completas en el catálogo del NIntendo 64 que aún ahora sigue siendo sensacional.

"**Johana, Johana**, ¿te encuentras bien?, ¿estás herida? Toma mi brazo"
Elvis

© Rare

Perfect Dark
Nintendo 64

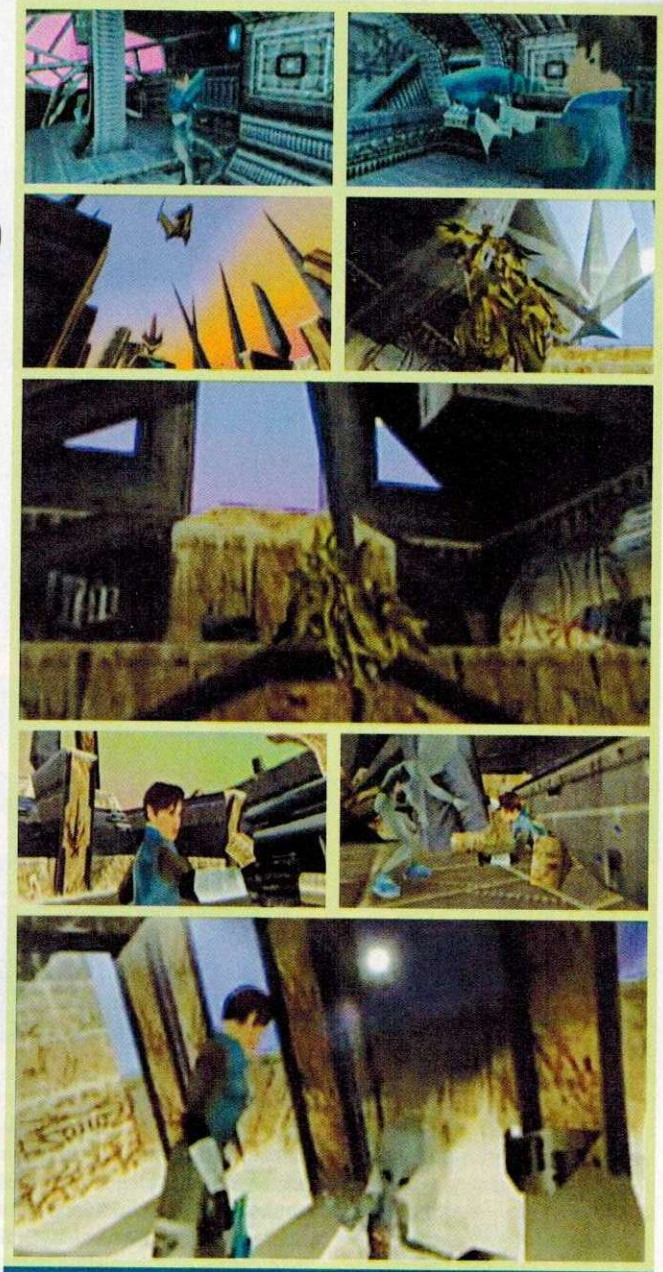
Después de que, por razones que nadie se explica, RARE perdiera los derechos para producir juegos basados en b, decidieron crear una serie exclusiva que representara la secuela espiritual del gran **GoldenEye 007** y recibiera tantos comentarios a favor por parte de la industria entera; el nombre de dicho proyecto fue **Perfect Dark**, título que llevaba al límite el potencial técnico de la consola, al grado de que utilizaba el Expansion Pack para desplegarse de manera correcta.

El primer punto a destacar de esta obra, es que el papel protagónico recae en una mujer, en la bella **Johana Dark**. La historia comienza cuando el Instituto Carrington, manda a su más joven promesa a rescatar al **Dr. Caroll** a las instalaciones de dataDyne, se cree que los conflictos y competencia entre ambas compañías han sido el móvil de la situación.

Luego de investigar más a fondo, **Johana** se da cuenta de que la problemática es más profunda de lo que se cree, el consorcio piensa sustituir al presidente de los Estados Unidos con un clon, esto para facilitar sus planes y colocarse como una de las empresas pioneras en armamento... **Johana** sigue investigando, los secretos aún reservan una gran sorpresa que nuestra heroína tarda en digerir, dataDyne tiene tratos con inteligencias fuera del planeta.

Los **Maian** son seres extraterrestres amistosos, el Instituto Carrington sabe de ellos, por lo que piden a **Dark** que libere a uno de sus representantes en la Tierra, cautivo en la ya famosa Área 51. El pequeño ser responde al nombre de **Elvis**, de inmediato se vuelve amigo de **Johana** y la pone al tanto de los hechos, el orbe puede estar en un grave peligros si no se pone un alto a la invasión que preparan los Skedar, criaturas que a diferencia de los **Maian**, buscan controlar cada planeta a como dé lugar para consumir todos los recursos.

Johana sabe que el destino del mundo está en sus manos, los **Skedar** desean apoderarse de todo, por lo que en un acto desesperado, **Elvis** y su acompañante llegan al planeta de esta raza, donde **Dark** debe enfrentarse a su líder al mismo tiempo que destruyen un pilar, fuente de su fortaleza. Al vencer al emperador de los **Skedar**, todo comienza a derrumbarse, parece que **Johana** queda atrapada por los escombros, pero no es así, **Elvis** le ayuda mientras **Johana** dispara rápidamente entre las piedras, encargándose de los sobrevivientes de esta raza, dando así una nueva oportunidad a los humanos.



Al final, el mundo está bajo control, nadie llegó a saber de la amenaza que se acercaba, sólo **Johana Dark** y **Elvis** sabrán que un día tuvieron que salir al universo a continuar con el equilibrio del planeta.

Si deseas ver el final de un título que te trae gratos recuerdos, o bien jamás pudiste terminar o jugar alguno, mándanos un correo electrónico a la dirección de la revista haciéndonos tu petición, clubnin@clubnintendomx.com.
Por lo pronto ha sido todo por este mes, esperamos que hayas disfrutado de estos desenlaces.

CEMENTERIO de videojuegos

Por Panteón

¡Noviembre otra vez! El mes más significativo para su servidor y para esta sección por fin ha llegado, con todo lo que conlleva. He recibido muchos correos con peticiones, sugerencias y más, así que vamos a ver una de tantas solicitudes de las que me han llegado, ¿qué te parece? En esta ocasión tenemos un título muy bueno del cual he recibido comentarios y dudas, las cuales iremos resolviendo poco a poco, pues es un gran título de antaño, así que comencemos de una vez y ¡feliz Día de Muertos!

Una rivalidad antigua

Aún algunos de los más aguerridos jugadores de **Mortal Kombat** desconocen toda la historia detrás de una rivalidad que va más allá de sólo **Sub-Zero** y **Scorpion**. Los clanes de estos dos peleadores han permanecido durante siglos en constante guerra desde que uno de los miembros de los **Lin Kuei**, de nombre **Takeda**, regresó a su natal Japón y fundó al clan **Shirai Ryu**. Desde entonces, ha sido considerado traidor y el objetivo principal a exterminar. Para no profundizar demasiado en detalles, la rivalidad ha sido devotamente heredada a los nuevos miembros de ambos grupos, por lo cual un enfrentamiento entre **Hanzo Hasashi** y el temible **Sub-Zero** era inevitable...

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

N64, 1997

La serie que hace ya varios ayeres iniciaron Boon y Tobias ha tenido muchas entregas, versiones alternas y adaptaciones. Algunas no fueron tan bien recibidas por los fans, mientras que otras se convirtieron en grandes éxitos del género de las peleas, pero hay juegos que marcaron una diferencia notable al ser aventuras llenas de acción, más allá de sólo ir ganando *rounds*. Vamos a hablar acerca de mi favorita de ellas, en donde la némesis de mi personaje favorito, **Scorpion**, hace gala de su poder y maestría como asesino del clan **Lin Kuei**. Así es, se trata del frío y calculador **Sub-Zero**, que bien se ha ganado desde siempre un lugar como preferido de los fans.

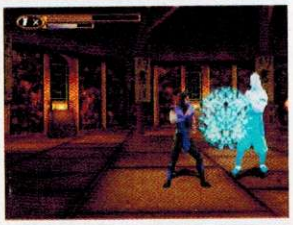
El hechicero y el dios caído llegaron al siguiente título de la saga como grandes contendientes del torneo.

Un juego serio

Existen otros dos juegos de la franquicia que no son de peleas, **MK: Shaolin Monks** y **MK: Special Forces**, pero ninguno de los dos tiene la atmósfera oscura de **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero**, el cual hace juego perfecto con su protagonista y narra sus aventuras en los eventos antes del primer torneo que hiciera historia. La misión primaria de **Sub-Zero** era la de robar el mapa de los elementos de manos de los monjes **Shaolín** para entregárselo al hechicero **Quan Chi**, quien posteriormente requiere de sus servicios para una nueva misión: robar un amuleto especial. Debido a los poderes de **Sub-Zero**, él es el único capaz de derrotar a los dioses de los cuatro elementos y recuperar el amuleto.

Haciendo historia

En el templo **Shaolín**, **Sub-Zero** se topa con **Hanzo** (de nombre código **Scorpion**), quien fue contratado como opción alternativa por si el **Lin Kuei** fallaba. **Scorpion** llega antes al amuleto, pero es vencido por su némesis, quien tiene la opción de realizar su famoso *Fatality*, o bien dejarlo sucumbir. Después de una breve y amistosa charla en el cuartel **Lin Kuei** con el gran maestro y el hechicero, **Sub-Zero** es enviado por el amuleto, el cual recupera después de una jornada no muy sencilla. Lamentablemente, el dios del trueno, **Rayden**, informa al enmascarado que ese artefacto es el poder del dios caído, **Shinnok**, quien se encuentra cautivo en Netherealm tras una milenaria lucha contra el dios **Rayden**. Así que para corregir su error, **Sub-Zero** debe viajar a este oscuro reino para recuperarlo y evitar una nueva era de terror.



En este juego se enfrenta a un dios totalmente invulnerable, que toma una forma muy poderosa.

El poder del frío

A diferencia de sus apariciones en los demás juegos, el frío **Lin Kuei** posee una gran variedad de poderes que le ayudarán para dominar a los elementos y sobrevivir en el reino oscuro. La diferencia -y parte del por qué es tan especial este juego- es que aquí deberás ir obteniendo experiencia al derrotar a los enemigos. Adicionalmente, es posible utilizar ítems para recuperar tu energía, poderes congelantes y otras cosas más; inclusive, puedes combinarlos, aunque esto es por demás sencillo, mejor hubiera habido dos tipos distintos de hierbas curativas y ya.

Aquí encontrarás varios personajes famosos de **MK**.

Mucho después de los eventos de **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero**, el frío protagonista se convirtió en el temible guerrero **Noob Saibot**.

© Midway

Una jornada larga

Afirmo que éste es un juego oscuro porque hay más detrás de un simple rescate de un amuleto comprado en el tianguis. **Sub-Zero** comprende de mala manera por qué **Rayden** lo envió -además, de que fue su culpa sin saberlo. Lo que sucede es que en **Netherealm** únicamente pueden existir entidades malvadas, y por ende, el alma del **Lin Kuei** debe estar manchada por el mal. A pesar de que al final **Sub-Zero** logra conseguir el amuleto y dejar a **Shinnok** haciendo berrinche en Netherealm, él tiene dudas respecto de que si es cierto que sea un ser con maldad. Al regresar a la Tierra, **Rayden** le dice que así es, pero que él tiene la decisión de cómo llevar su propia existencia. Tras regresar al cuartel **Lin Kuei**, el gran maestro le informa que sus recientes acciones han cautivado la atención de otro hechicero, quien desea que participe en un pequeño torneo llamado **Mortal Kombat**.

Éste es un título que dista de ser sencillo y una excelente adaptación del estilo de **MK**.

Más allá de la mitología

Durante sus jornadas, **Sub-Zero** se topa con varios personajes, de los cuales algunos trascendieron más tarde en los juegos de la serie original, como el hechicero **Quan Chi**, el dios caído **Shinnok**, el dios del viento **Fujin** y la enigmática guardaespaldas de **Quan Chi**, **Sareena**. Posteriormente, tras ser eliminado en el primer torneo, **Sub-Zero** fue enviado de nuevo a Netherealm, en donde se convirtió en **Noob Saibot**, aunque nadie lo supo hasta el último momento.

Punto y aparte

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero fue un juego notable por varias razones: cambió la forma de jugar que conocíamos en la franquicia, fue uno de los pocos títulos en 2D que aparecieron en el N64, donde los escenarios 3D en tiempo real eran la novedad, y también por expandir la mitología -literalmente- de la serie. Cabe mencionar que éste fue uno de tantos juegos que aparecieron para el N64 y el PS, donde la mayor diferencia visible fue que la versión de disco tuvo cinemas, y la de cartucho simples fotos que contaban la historia. No obstante, yo he jugado de principio a fin ambas y puedo decir que definitivamente la de Nintendo es mejor, y esto no es por tener la camiseta puesta, ni por otra cosa, sino simple y sencillamente porque la respuesta del control es mejor en la versión de N64, lo cual afecta al *gameplay*, es menos fluido. Claro que hubiera preferido ver los cinemas en mi cartucho, pero no los cambio por un mejor control.

De todo un poco

Una de las cosas que brillan en esta entrega es, sin duda, la emoción de que hay sorpresas detrás de cada esquina. Es virtualmente imposible que pases la primera escena sin ser eliminado por una de las trampas que amablemente han situado los monjes en su templo (eso si nadie te va diciendo qué sigue después), lo cual lo hace divertido y terrorífico a la vez. Y para dejar satisfechos a los fans de la serie, tenemos combos, *Fatalities* y algunos elementos más, como peleas contra jefes de gran tamaño e inclusive una desesperada lucha contra un dios invulnerable. ¿Qué cómo lo puedes vencer? Simplemente es cuestión de usar tu astucia y recordar la fuente de su poder.

© Midway

Hemos llegado al final de esta sección, al menos por ahora. Espero que no dudes en escribirme para que me hagas llegar tus comentarios, quejas, dudas y todo lo que desees compartir a: panteon@clubnintendomx.com, para que pronto tengas una respuesta por el mismo medio, o bien tal vez veas tu petición entre estas páginas. No olvides que también puedes seguirme en Twitter, mi cuenta es: @PanteonCN, para que echemos relajo, compartamos puntos de vista y estemos en contacto junto a los demás del *staff* de nuestra revista. Ahora sí, no olvides hacer durar tus dulces y golosinas que pediste de calaverita y compartirlos con tus amigos y familiares. ¡Nos seguimos leyendo!

El Nintendo 3DS está viviendo una excelente etapa, han aparecido magníficos juegos en formato tradicional y varias descargas muy esperadas, de las cuales te vamos a comentar en seguida para que realices una buena inversión este fin de año y pases horas de diversión en todos los lugares en los que te encuentres, hay varios géneros, así que nadie se podrá quejar, la diversión y la acción vienen para todos por igual, incluyendo una descarga gratis que todos estábamos esperando desde hace algunos meses.

eShop

The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary

Nintendo

Todos estamos invitados a la celebración

En la E3 de este año, Nintendo anunció sus planes para celebrar los primeros 25 años de una de sus sagas más queridas, **The Legend of Zelda**, uno de ellos era el lanzamiento de una edición especial de la entrega **Four Swords**, que vimos por primera vez en el Game Boy Advance como un extra para **A Link to the Past**. El principal atractivo es que sería completamente gratis en formato descargable para Nintendo 3DS y Nintendo DSi.

Pues bien, no hay plazo que no llegue y ya está disponible este gran título en la tienda virtual. Si nunca has tenido contacto con el concepto utilizado en **Four Swords**, podemos decirte que es bastante original, pueden participar hasta cuatro personas de manera simultánea, cada una controlando a un **Link** de un color distinto; ahora bien, no se trata solamente de ver quién reúne más rupias, sino también de colaborar con el equipo para poder avanzar.

En algunos momentos encontrarás grandes piedras que no se moverán hasta que recibas la ayuda de otros elementos, es una maravilla, ya que el diseño de los *puzzles* resulta muy original, tienes que pensar en equipo y no de forma individual para pasarlos, por ejemplo, si hay un *switch* en una plataforma a la cual no puedes llegar, ¿cómo lo activarías? Sí, no queda otra opción, lanzar a uno de los **Link** a la plataforma para que active el camino al resto.

Detalles como el anterior hacen de esta obra todo un agasajo cuando lo juegas con tres personas más, aunque, claro, cuenta con una opción individual donde controlamos a dos **Link** para poder resolver los acertijos, es muy buena, pero sólo lo disfrutarás al máximo cuando te reúnas con tres amigos más, eso es innegable. Los escenarios siguen el estilo visto en la versión de Game Boy Advance, pero a manera de homenaje se han incluido reinos basados en las versiones de NES y SNES, donde, además de los elementos, cambian los personajes, así que podremos ver cuatro **Link** trabajando en equipo al estilo de los 8-bits.

El juego es sumamente completo, con un buen nivel de reto que te hará pasar buenos momentos con tus amigos, un gran detalle de Nintendo celebrar este aniversario regalando un título tan completo que bien pudieron haber vendido por separado, pero no, saben de la lealtad y amor de sus seguidores hacia **Zelda**, por lo que este detalle es una forma de decirnos "gracias".

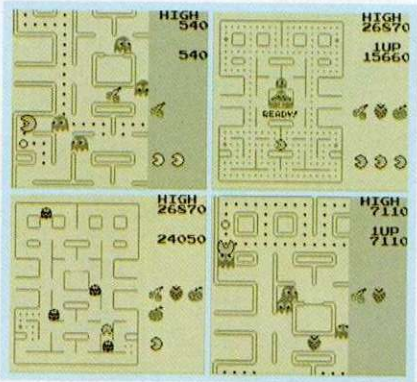
Muchos de los acertijos que vas a resolver son totalmente nuevos, nunca vistos en la serie.

© Nintendo

Pac-Man

Namco Bandai

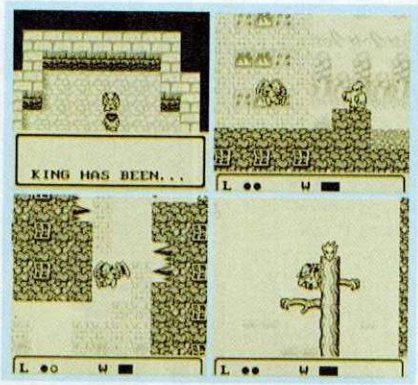
El clásico de Toru Iwatani no sólo estará de fiesta en N3DS, sino que también aparecerá la versión de Game Boy en la eShop para todos los nostálgicos que anhelamos aquellos años en los que cuatro direcciones eran suficientes para brindarnos horas de diversión. La mecánica no cambia, tenemos que comer todas las píldoras del laberinto mientras esquivamos y comemos fantasmas, suena sencillo, pero no lo es tanto, puedes pasar años jugando, intentando mejorar tus números y jamás aburrirte. Una compra obligada, sobre todo si viviste los años dorados de esta plataforma. No nos extrañaría que muchos lo jugaran con una caja de pañuelos desechables al lado, por eso de la nostalgia.



Gargoyle´s Quest

Capcom

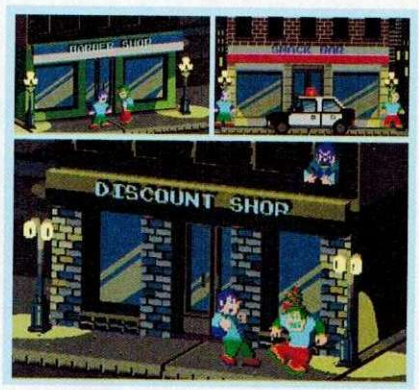
Una de las sagas consentidas de Capcom llega a este medio de descarga en una de sus entregas más populares, **Gargoyle´s Quest** para Game Boy. Se trata de un juego de acción como pocos en la consola, ya que controlas a **Firebrand**, una gárgola capaz de hacer lo que sea con tal de alcanzar sus objetivos. De esta manera, su fuerza y su agilidad serán las principales herramientas que tendrá en esta misión para recuperar el control de su reino. Cuenta con *password* para que puedas prestar tu consola y cada quien avance a su ritmo, un gran juego de Capcom que seguramente muchos esperamos ver de nueva cuenta en acción, una adaptación para el Nintendo 3DS sería fantástica.



3D Classics: Urban Champion

Nintendo

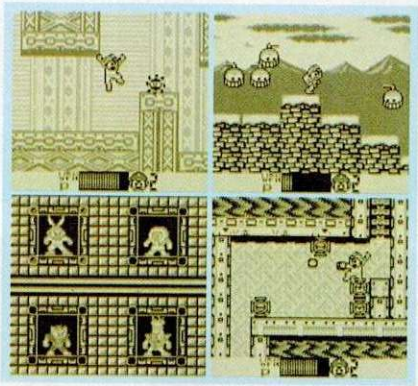
Cuando **Street Fighter II** aún no era el fenómeno que todos conocemos, en el NES apareció un juego de peleas muy especial que de inmediato se colocó en el público conocedor de aquellos años. Nos referimos a **Urban Champion**, que ahora sale a la venta en 3D para la nueva portátil de La Gran N. El objetivo es sencillo, golpear a tu rival lo suficiente para que puedas arrojarlo a una coladera... Ah, pero debes tener cuidado con los peligros naturales de la calle, como las molestas vecinas que te arrojarán macetas o incluso la policía que dará algunas vueltas para asegurarse de que todo esté en orden.



Mega Man: Dr. Wily´s Revenge

Capcom

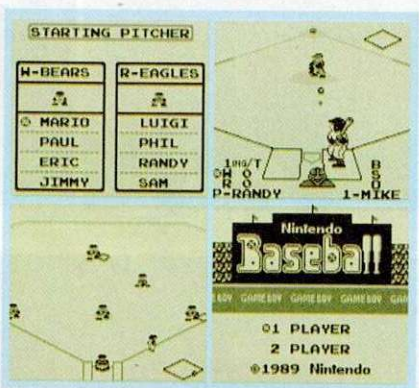
Sabemos que más de uno se molestó por la cancelación de **Mega Man Legends 3** para Nintendo 3DS, pero también es cierto que el género que mejor le va al personaje azul es el de la acción, siendo uno de sus mejores exponentes **Mega Man: Dr. Wily´s Revenge** para Game Boy, que ahora puedes disfrutar descargándolo a tu consola. La mecánica es idéntica a la vista en NES o SNES, ya que eliges un enemigo al cual enfrentarte, pero antes debes cruzar un escenario ambientado en los poderes del rival, ya derrotado, te vuelves más poderoso, con ventaja para enfrentar al resto de robots.



Baseball

Nintendo

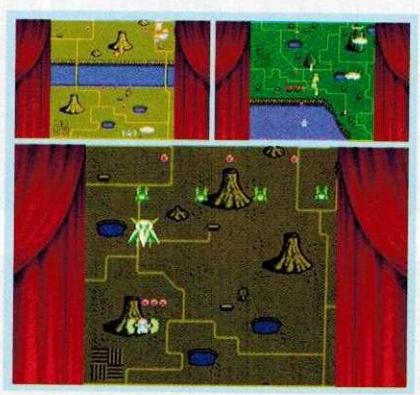
El béisbol no es un deporte tan popular en nuestro país, muchos no comprendemos la reglas por completo, pero lo cierto es que hay videojuegos que lo pueden volver muy divertido, como es el caso de **Baseball** para Game Boy, un título sencillo de jugar y sumamente adictivo en el que quizás no puedas seleccionar a todos los equipos de la MLB, pero sí pasarás horas jugando, intentando juegos perfectos. Si jugaste **Baseball** para NES (incluido como minijuego en **Animal Crossing** para GCN), éste te va a encantar, sigue la misma línea jugable, por lo que no te costará trabajo realizar los lanzamientos para dejar fuera a tus rivales, un clásico a un gran precio.



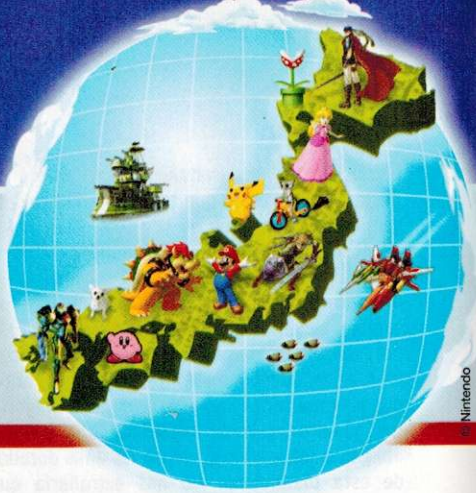
TwinBee

Nintendo

Está de vuelta uno de los *shooters* legendarios de Konami, que vimos entre otras consolas para el NES. Aquí controlamos a una pequeña nave que, a diferencia de otras series, no cuenta con cañones láser ni con disparos que abarcan media pantalla, su diseño tiene un par de guantes de box a los costados que le permiten disparar de manera normal, un disparo a la vez... ¡increíblemente divertido! La variedad de enemigos y escenarios hace de **TwinBee** un título excelente, aunque no tuviera las nuevas cualidades visuales 3D seguiría siendo igual de recomendable, pues su *gameplay* es lo que lo vuelve único y ni qué decir de la música, tendrás la melodía principal en tu mente por semanas.



UN VISTAZO A JAPÓN



¿Qué tal? Hemos entrado a la recta final del año, muchos juegos bastante esperados se acercan a nuestras consolas, por lo que seguramente pasaremos unas fiestas navideñas extraordinarias. Centrándonos en la sección, este mes hemos seleccionado una gran obra, **Monster**, quizá su nombre no te sea conocido, pero lo cierto es que estamos ante una de las historias más inteligentes que se hayan creado en manga o anime, así que no puedes perderte el siguiente artículo, donde conocerás por qué es considerada una obra de arte.

© Nintendo

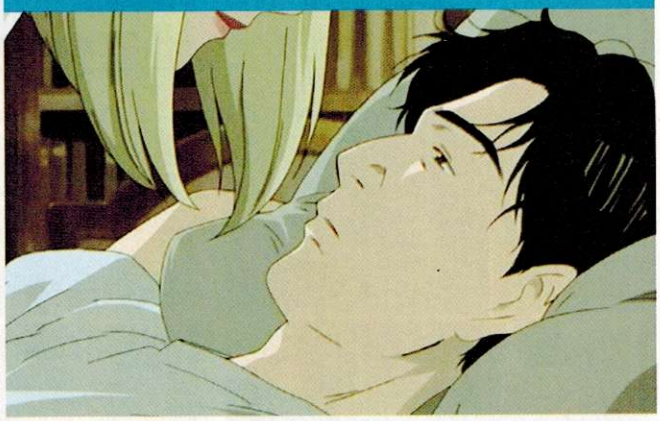
¿Quién se parece a la bestia? ¿Quién podrá enfrentarla?

Monster comenzó a publicarse en manga dentro de la revista Big Comic Original en 1994 y terminó en 2001. Durante ese tiempo logró paralizar Japón, sus 18 tomos fueron suficientes para que el genio tras la obra, Naoki Urasawa, fuera considerado como uno de los mejores mangakas de la historia. Tres años más tarde se llevó al anime, con una extensión de 74 episodios; la adaptación, como es una tradición con series de este tipo, estuvo a cargo de Madhouse, por lo que se mantuvo fiel al manga.

El argumento de **Monster** es por demás exquisito, se disfruta en cada página del manga y en cada segundo de anime. A diferencia de otras series, no sufre pérdida de peso en el desarrollo en ningún momento. Pero, bueno, comencemos a hablar de la historia para que comprendas su majestuosidad.

Todo toma lugar en Alemania, exactamente en Dusseldorf. Un brillante médico japonés, **Kenzo Tenma**, viaja a ese país debido a una interesante propuesta que le fue hecha por el director del hospital de dicha ciudad, el **Dr. Heinemann**; sus primeros días parecen un sueño, todo le sale de maravilla, de inmediato se coloca como el mejor cirujano de la clínica; además, por si fuera poco, logra conquistar a la hija del director, **Eva Heinemann**, con quien pretende casarse. Todo parece miel sobre hojuelas, pero el destino aguarda aún un giro a su tranquilidad.

Monster



© Naoki Urasawa / Madhouse

Al comenzar el manga o anime se hace referencia a un texto bíblico, en el que se dice que la bestia sólo podrá ser eliminada por otra bestia, alguien de igual poder y habilidades. **Naoki Urasawa** estaba dejando el terreno listo para su gran obra; esa frase representa mucho en el transcurso de la serie.

Al pasar el tiempo, **Eva** comprende que la felicidad no se basa en cosas materiales, sino en la compañía de una persona que esté dispuesta a hacerla feliz... pero lo hace muy tarde.

En la historia de **Monster** vemos varios relatos que despiertan en nosotros sentimientos extraños, como es el caso de "**El monstruo sin nombre**", que nos deja ver cómo una persona puede cambiar su forma de ser cuando es influenciado por factores ajenos, modificando la actitud y los pensamientos para que hagan lo que ellos planeen, como si se tratara de unos robots sin alma y sin voluntad, algo terrible para la humanidad.

A pesar de que no ha llegado a tantos países como Naruto, Dragon Ball Kai o One Piece, Monster posee una gran cantidad de seguidores que aseguran que su argumento supera por mucho a las obras anteriormente mencionadas. Nosotros no entraremos en esa polémica, pero sí podemos decir que su historia es una auténtica maravilla; en ningún momento pierde la frescura ni la acción, te mantiene atento todo el tiempo ya sea en manga o en animación. Naoki Urasawa es realmente un genio.

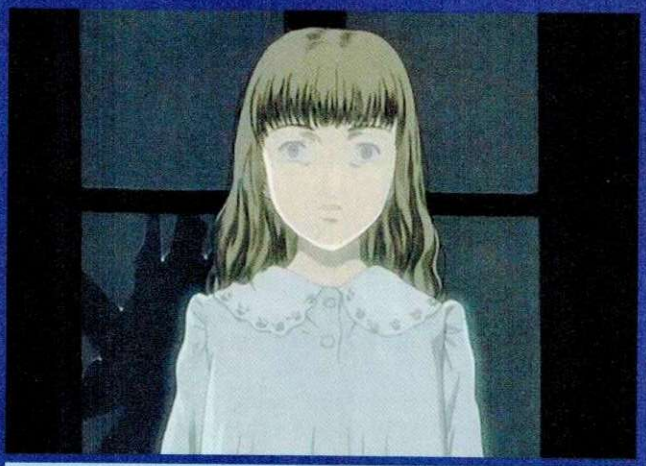
Todo acto puede cambiar nuestra vida

Un día cualquiera llega al hospital un obrero alemán, sufrió una caída y necesita ser operado urgentemente de la cabeza o morirá, una labor delicada que solamente las manos de **Tenma** podrían sacar adelante. La sala de operaciones está lista, cuando de pronto **Kenzo** es interrumpido segundos antes por el subdirector, le dice que no es su quirófano, que tiene que ayudar a otro paciente, un famoso cantante, ya que de salvarlo el prestigio del hospital aumentaría... **Tenma** acepta la orden sin decir más y deja al obrero en manos de un colega.

Tras seis horas de trabajo, el sol ha aparecido, **Tenma** se siente bien de haber salvado la vida del cantante, pero algo dentro de sí lo molesta; a lo lejos, una señora comienza a llorar cuando su hijo le pregunta: "¿Cómo está mi papá?", es la esposa del obrero, ella sabe del cambio de médico. Pasan los días y la relación de **Kenzo** con **Eva**, aunque parece ir bien, se basa en el dinero y la ambición de su pareja, a él no le interesa lo económico, es feliz salvando vidas y ayudando a las personas... pero comienza a tener dudas.

En una noche de la cual regresaba de una cita con su futura esposa, el **Dr. Heinemann** le pide que pase a su casa, comentan acerca de su futuro en el hospital, el cual parece brillante, pero un par de detalles rompen la ilusión de **Kenzo**. **Heinemann** le pide que realice un trabajo especial para una cumbre de médicos en la que él tiene que exponer. Así es, le encarga de manera descarada que haga el trabajo que el tendría que realizar. **Tenma** se niega, quiere seguir desarrollando su proyecto, pero no le queda más remedio que aceptar y escuchar una frase que retumbó en el fondo de su ser: "Los logros en la ciencia es lo importante, salvar vidas es secundario para un médico".

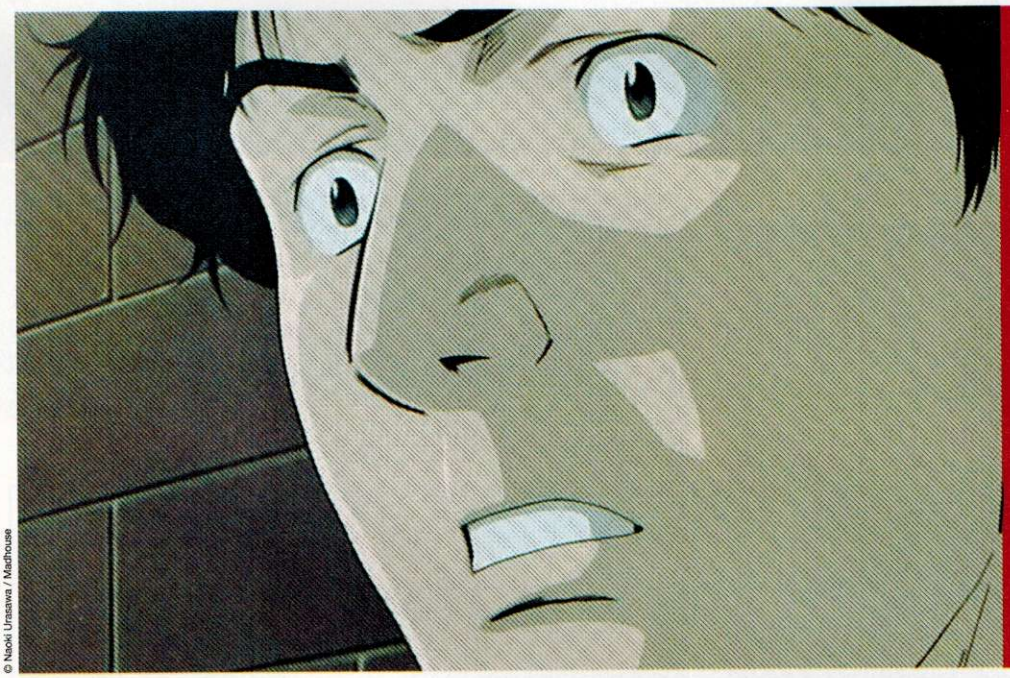
Naoki Urasawa, creador de **Monster**, también tiene en su historial a PLUTO, un manga basado en robots pero no al estilo **Mazinger Z**, sino desde una perspectiva más humana en la que, al igual que en **Monster**, nos enseña los diferentes matices que tiene la vida. Por desgracia, aún no tiene adaptación a anime.



Las expresiones de los personajes han sido cuidadas hasta el más mínimo detalle para que logren transmitir la angustia o temor que sienten en ese momento.

Una de las virtudes de la serie es que al terminar cada capítulo te quedas meditando acerca del mundo en el que vivimos, sus problemas y bondades.

Al igual que en Death Note, somos nosotros los que decidimos quienes son los malos y los buenos de la historia. Te puedes identificar con las intenciones de cualquiera, por eso es muy importante esperar a que termine la serie para dar una opinión, nunca se sabe lo que hay detrás de las acciones de las personas, justo como pasa en la vida real: una sonrisa, un saludo, pueden ocultar distintos planes.



© Naoki Urasawa / Madhouse

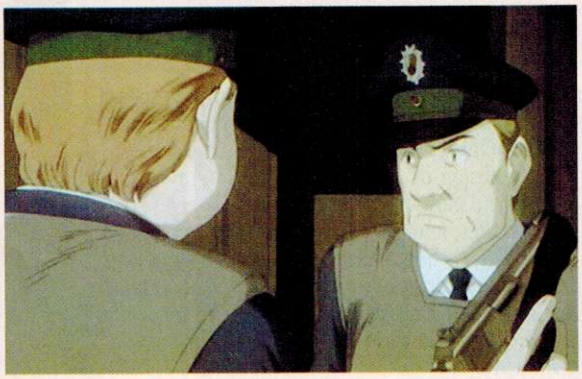
Una de las respuestas a la actitud de **Johan** parece ser su estancia en **Kinderheim 511...** el que a simple vista era un orfanato, pero en realidad se trataba de un campo militar donde preparaban personas para futuras guerras: una nueva clase de soldados sin sentimientos y capaces de lograr cualquier objetivo sin tocarse el corazón.

¿Qué significa hacer lo correcto?

Varios pensamientos atormentan a **Tenma**, las lágrimas de la esposa del obrero las puede ver a cada paso que da... sabe que cometió un error, no debió salir de la sala cuando ya estaba por operarlo, pero fue una orden directa. Al poco tiempo se comete un terrible asesinato en una de las localidades cercanas a Dusseldorf, dos personas adultas están muertas de un disparo en la cabeza, se presume que son los padres de la familia, sólo sobreviven una pequeña niña, que está en *shock*, y un niño que está a punto de morir víctima también de un disparo en la cabeza.

Ambos niños son trasladados al hospital donde **Tenma** espera para comenzar la operación, el pequeño tiene la bala en el cráneo y su vida corre un gran peligro. **Kenzo** sabe que un pequeño movimiento en falso y todo se habrá perdido, está por comenzar cuando el destino, caprichoso como siempre, le presenta una vez más al subdirector del hospital para interrumpirlo, le pide que deje ese trabajo: el alcalde de la ciudad ha sufrido un derrame cerebral.

Kenzo Tenma se niega a hacerlo, desea estar con el pequeño, pero el director **Heinemann** le llama para pedirle que opere al alcalde ya que ha prometido donar una gran cantidad al hospital, y no pueden permitirse perderla... **Tenma** duda, pero hace lo que cree correcto, deja al alcalde en manos de un colega mientras él va con el niño, al cual dice al oído "Yo te voy a salvar". Como era de esperarse, el alcalde pierde la vida, el niño se salva y las represalias para **Tenma** comienzan...



A pesar de las dificultades, nunca debemos hacernos a un lado en nuestros objetivos, eso nos lo deja muy claro **Tenma**, quien siempre tiene una buena cara para todos, enseñando lo valioso de la vida, el valor de un rayo de luz en un bosque.

Dieter es un pequeño niño alemán que estaba a punto de ser víctima de un experimento para volverlo un soldado sin sentimientos, pero **Tenma** lo rescata en el momento justo: le regala un balón de futbol y lo lleva con él para tener una vida común y corriente... que lejos de ser aburrida, es donde se encuentra la felicidad, en tener una familia con quién enfrentar los diversos obstáculos que nos pone la vida.

En la presentación del nuevo jefe de cirujanos que debía ser **Tenma**, **Heinemann** nombra a otra persona, **Eva** lo abandona y por si **fuera** poco, lo fastidian con trabajo tedioso en el hospital... pero son pequeños dolores de cabeza comparados con lo que le espera. El pequeño a quien salvó, que después se sabe que responde al nombre de **Johan Liebert**, escapa del hospital junto con su hermana, **Anna Liebert**. Quizá no sería tan extraño de no ser porque los encargados de cuidar a los niños han muerto envenenados por unos dulces.

Todos creen que el culpable ha sido **Tenma**... pasan los años y un homicidio similar toma lugar en el hospital. Todo apunta a que **Kenzo** repitió su obra, por lo que se vuelve un prófugo de la justicia, pero algo le dice que hay algo raro en todo lo que ha ocurrido; él sabe que ha sido **Johan**, sí, el niño que salvó. Una noche en la que un paciente escapa, **Tenma** corre tras él, sólo para atestiguar cómo **Johan** lo asesina... Es ahora un joven, que al darse cuenta de que se encuentra el médico observando, sólo le dice, "gracias por salvarme, doctor **Tenma**".

Por toda Alemania comienzan a darse casos similares, asesinatos inexplicables... en todos tiene que ver **Johan**, quien ve a las personas como simples hormigas; él se sabe superior en cuanto a mentalidad, manipula de una manera increíble a las personas para lograr su cometido, el cual es que la humanidad se destruya, que sólo quede él en el planeta.

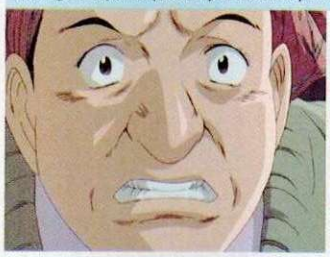
Tenma al darse cuenta de lo que **Johan** desea, decide buscarlo y poner fin a su vida, pero no será nada fácil: el joven **Liebert** tiene varios aliados que lo veneran como un dios. Las investigaciones de **Tenma** lo llevan a conocer a **Anna Liebert**, hermana de **Johan**, que también pretender detener a su hermano.

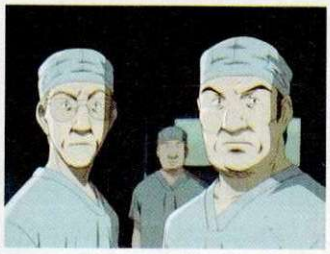
Sólo tenemos una vida

Monster es una historia de suspenso, misterio, te mantiene siempre al borde del asiento, pero su profundidad va más allá de sólo entretenernos. A lo largo de cada capítulo, ya sea en manga o anime, nos demuestra que la vida es sencilla, fácil, que somos los humanos quienes la volvemos complicada ambicionando de más y dándole ese sentido material a nuestro destino, cuando lo más valioso, como la amistad, un atardecer o incluso un día de descanso después del trabajo, son detalles en los que se encuentra la verdadera felicidad.

Esperamos que hayan disfrutado de Un Vistazo a Japón. Quienes hayan tenido la suerte de leer o ver esta obra estarán de acuerdo en que es una joya. Ojalá que pronto se transmita de manera abierta en nuestro país. Recuerden que pueden escribirnos al correo electrónico de la revista para sugerirnos temas que deseen ver en esta sección. Que pasen un excelente mes.

Muchas veces nuestros actos, aunque tengan una intención correcta, pueden dar pie a verdaderas tragedias, por lo que siempre debemos pensar dos veces lo que haremos.





© Naoki Urasawa / Madhouse

El **Dr. Tenma**, el personaje principal de Monster, recibe su nombre debido a que Naoki Urasawa es gran fan de **Astroboy**, anime en donde aparece otro doctor con ese nombre, **Tenma**, así que lo utilizó a manera de homenaje y señal de admiración. Un detalle que pocas personas conocen pero que vuelve mucho más rica la experiencia de Urasawa.

En Japón se publicó a comienzos de la década pasada **Another Monster**, una novela donde se resalta la historia de **Johan** desde la perspectiva de un tercer investigador. Se dice que da a entender que en Europa se siguen cometiendo crímenes, pero no se sabe si sigue siendo **Johan**, o bien otra persona, alguien con sus mismos problemas mentales, que indicaría que los experimentos en Kinderheim fueron exitosos.

Tips STAR FOX 64 3D

"Un juego como una película..."

Ésta fue la frase con la que se describió a **Star Fox 64** cuando apareció hace varios ayeres. Creemos que esta versión no solamente se merece esta mención, sino que la lleva a un nuevo nivel debido a que mejoraron lo inmejorable. En esta ocasión no vamos a detenernos en darte los controles, pues es mejor que entres al modo de entrenamiento para que los conozcas; mejor pasaremos directamente a la batalla. ¡Así que sube a tu Arwing y prepárate para surcar el espacio como nadie!

© 2011 Nintendo

Violencia fantástica.

Desviaciones

Vamos a hacer énfasis en la forma de conseguir todas las rutas posibles dentro de este juego, así que te diremos lo más importante dentro de cada una de las misiones, pero dependerá de tu habilidad si consigues cumplir tu objetivo o te conviertes en una explosión insonora. Recuerda que muchas de las desviaciones llevan a una zona más difícil o, bien, a un nuevo destino más sencillo; pero eso no significa que tengas que jugar mal para irte a otra escena sin hacer buena puntuación, puedes elegir otro destino una vez que pases la escena satisfactoriamente.

Corneria

A diferencia de otros juegos, en donde todo comienza fácil para que te acostumbres a los controles, la primera misión de **Star Fox 64 3D** está llena de acción y no te permite ni respirar. Este bello mundo está lleno de zonas con agua, partes sólidas y edificaciones que los secuaces de **Andross** no temen derribar, así que trata de evadirlos frenando o acelerando. Usa tus disparos cargados para que derribes a los enemigos en grupos y obtengas puntos extras.

Tips generales

Algo básico es procurar pasar entre los arcos que puedas, así aparecerán enemigos extras, ítems y otras cosas más, pero procura no chocar o de lo contrario dañarás tus alas y perderás las mejoras de tus rayos láser. Ayuda a tus compañeros a deshacerse de sus atacantes y los tendrás a tu lado para próximas misiones. Recuerda que para tomar todos los ítems (entre ellos los aros dorados), puedes hacerlo al realizar un giro con tu nave.

Desviación a Sector Y

Para que puedas enfrentar al jefe alternativo y llegar al Sector Y debes completar dos requerimientos básicos: derribar a las naves que atacan a **Falco** y, posteriormente, volar entre los aros de roca que están en la zona de agua; si lo logras bien, sigue a tu compañero a través de la cascada que te llevará a la segunda ruta y podrás progresar contra el jefe alternativo de esta etapa.

Jefe ruta 1: Granga

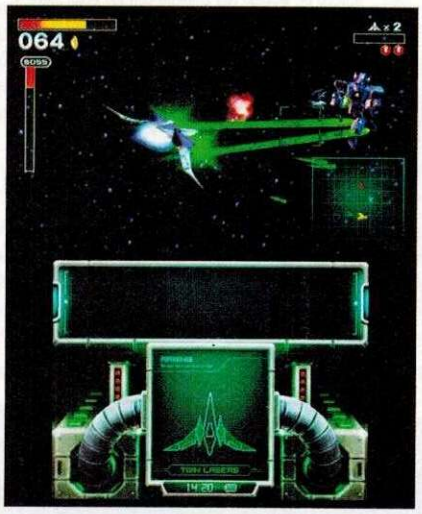
Si no cumpliste con lo necesario para tomar la segunda ruta, enfrentarás a un jefe en modo abierto. **Granga** tiene varios puntos débiles: la cabeza, los brazos, la espalda y sus piernas; si deseas evitar sus ataques, destruye sus brazos, pero si no quieres perder tiempo, enfócate a sus piernas para derribarlo y que quede expuesto el punto débil principal, que es su espalda. No desperdicies tus bombas y dispárale sin cesar hasta que caiga, ahora solamente da vueltas, atácalo sin dudar y repite la jugada hasta que caiga.

Jefe ruta 2: Attack Carrier

Los veteranos recordarán que este jefe fue el primero por vencer en el original de SNES, cuando los polígonos no eran tan impresionantes como ahora. Esperamos que hayas llegado con tus disparos al máximo de tu potencia, así podrás enfocarte en destruir primero la parte de la derecha de la nave. Cuando abra la parte izquierda, te lanzará misiles que podrás destruir al mismo tiempo que dañas sus puntos débiles (es más efectivo realizar giros mientras disparas). Una vez que destruyas ambas partes, sólo dispara rápidamente al centro del jefe para que lo derribes; si lo crees conveniente, lánzale una bomba para terminar el trabajo más rápidamente.

Meteo

Como su nombre lo indica, este lugar está lleno de meteoritos, los cuales podrás destruir para obtener puntos extras, aunque sólo los de color café. Ten cuidado con los enemigos que aparecen detrás de las rocas estelares, pues pueden sorprenderte. Procura mantener cargados tus disparos para que derribes a varios enemigos de manera simultánea, pero no abuses de ellos porque puedes perder tiempo al volver a cargar el disparo.



Tips generales

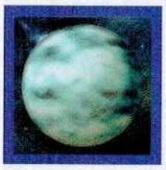
No olvides realizar un giro mientras disparas a los enemigos que también giran, así desviarás sus impactos. Los enemigos que parecen serpientes espaciales son débiles en la cabeza, dispárales sin titubear, y cuando veas a los que forman una especie de telaraña, derríbalos con disparos sencillos para acabarlos rápidamente. Muchos meteoros de esta parte son de un tamaño enorme y no pueden ser destruidos, debes decidir si frenas o aceleras para evitar un choque fatal.

Desviación a Katina

Vuela a través de los aros de energía para que avances a Katina en lugar del planeta Fortuna, pero debes tener cuidado y nervios de acero, pues con cada anillo tu velocidad se incrementará un poco, haciendo más difícil poder pasar por en medio de todos. Si es necesario, frena y utiliza tus botones L y R para que controles mejor a tu nave por esta zona.

Jefe: Meteo Crusher

Como sabrás, siempre es mejor llegar contra los jefes con tus disparos mejorados al máximo, así que procura no chocar para llegar con tus alas intactas. No prestes atención a las palabras que dice el piloto enemigo y dispárale rápidamente a los segmentos del núcleo que se ven brillando en amarillo detrás del escudo primario. Cuando se voltee y te dispare con el láser, vuela de una esquina de la pantalla a otra para evadir el impacto; ahora concentra tu fuego en el centro del vehículo y podrás ver cómo se convierte en polvo espacial.



Fortuna

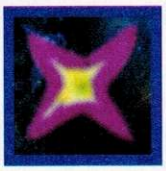
Ésta es una de las zonas en donde combatirás en modo abierto de principio a fin. Primero acaba a las naves enemigas mientras destruyes los radares de las torres, pues dentro de algunas de ellas hay ítems ocultos que te ayudarán en la pelea venidera. Recuerda que debes girar para desviar los disparos enemigos y así evitar el daño por parte de tus enemigos. No olvides cuidar a tus amigos, pues los necesitarás contra los cuatro jefes de esta escena.

Desviación a Solar

Para poder completar la misión de la mejor manera, es necesario salvar la base derribando a todas las naves enemigas y al equipo **Star Wolf**, que vienen directamente hacia tu posición. Una vez que la reacción en cadena comience, tendrás sólo 60 segundos para acabar con todos y que entres en la base para desactivar la bomba, de lo contrario continuarás hacia el Sector X.

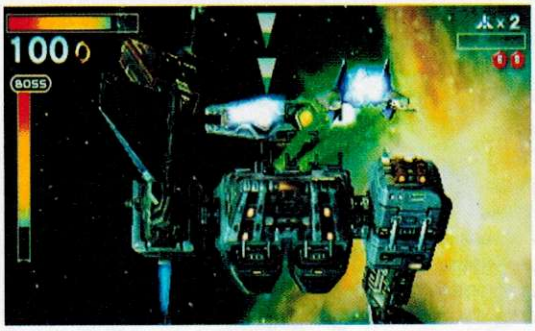
Jefes: Star Wolf

Los cuatro miembros de **Star Wolf** pilotan a los Wolfen, naves especiales de **Andross** que serán una buena prueba para tus habilidades. **Wolf O´Donnell** es su líder y el mejor de todos; **Pigma Dengar** es el traidor que estuvo con tu padre y **Peppy** hace años; **Leon Powalski** es muy escurridizo y, probablemente, el mejor después de **Wolf**; finalmente, **Andrew Oikonny**, sobrino de **Andross**, no será problema para derribar. A pesar de que es bueno cargar el disparo para un tiro buscador, es mejor tirar de manera normal, así serán más directos tus impactos. Recuerda cuidar a tus amigos o serán vencidos, y no dudes en realizar un giro cuando un enemigo te diga algo, pues estará detrás de ti.



Sector X

Ahora vamos de nuevo al espacio. **Andross** está construyendo una base en esta zona y tu misión será acabar con esta empresa, así que prepárate a enfrentar a numerosos enemigos y volar entre espacios muy cerrados. Aquí tendrás la oportunidad de viajar a dos puntos distintos, dependiendo de tu desempeño, así que ten esto en mente para que puedas dirigirte a la misión de tu preferencia. La ventaja que siempre tendrás a tu favor es la opción de girar para desviar los disparos enemigos, pero recuerda que también debes tener un ojo bien puesto en las bifurcaciones de los caminos, pues, si no te decides a tiempo sobre qué dirección tomar, podrás chocar contra alguna de las plataformas o paredes de la estructura y perder demasiada energía o dañar tus alas.



Desviación a Sector Z

El camino al Sector Z no es tan difícil como parece, pero sí requiere de toda tu atención para poder tomarlo de manera efectiva. Durante tu vuelo notarás cuatro puertas dimensionales a las que deberás dispararles de manera directa al centro; si logras cambiarlas todas a color rojo, serás transportado al Sector Z. El lado difícil es que debes atinarle justamente al centro, así que si escuchas la voz de **Obi-Wan Kenobi**, sólo confía en tus instintos y no tendrás problemas; pero si no escuchas voces, entonces significa que eres una persona cuerda y deberás apuntar con cuidado.

Desviación a Titania

Ésta es una ruta que posiblemente encuentres sin querer, pues si te tardas demasiado en destruir a **Spyborg**, tu compañero **Slippy** será derribado y tendrás que dirigirte al peligroso planeta Titania para poderlo recuperar; si por el contrario, tus reflejos son buenos y logras cavar con el jefe rápidamente, nadie saldrá herido y podrás continuar hacia Macbeth directamente. Depende de tu habilidad y pericia si permites que tu amigo sea tomado prisionero o no.

Jefe: Spyborg

Al igual que otros jefes, **Spyborg** tiene dos etapas; durante la primera debes esquivar sus ataques físicos moviéndote de un lado a otro mientras le disparas a sus ojos (cuando estén de frente a la pantalla). En la segunda parte de la contienda, sus rayos láser son más difíciles de evadir, así que trata de utilizar la técnica de moverte de una esquina a otra para mantenerte con vida. Sus ataques físicos son también más rápidos, pero ahora podrás dispararle sin cesar a la cabeza, pues será vulnerable en todo momento. Después de un poco de lucha y muchos disparos de tu Arwing, podrás cumplirle su deseo: conocer a su creador.

Titania

¡Las cosas se ponen candentes en esta misión de rescate! **Slippy** se encuentra cautivo al final de esta etapa, así que deberás utilizar al genial Landmaster a poder recuperar a tu amigo de las garras del jefe de Titania, literalmente. No olvides que para poder salir avante en este lugar es necesario dominar los movimientos del vehículo terrestre del equipo **Star Fox**, así que ten en mente que deberás poner un ojo en el terreno del planeta y otro en los enemigos que te atacan constantemente desde arriba.

Tips generales

A pesar de ser un acorazado, el **Landmaster** es vulnerable a los impactos de las estructuras que son derribadas y a las rocas, así que no dudes en acelerar, frenar y sobrevolar para esquivar los obstáculos y no perder demasiada energía. En Titania encontrarás varios aros, así que no olvides pasar por en medio de ellos para obtener ítems y que aparezcan más enemigos, pues también es posible cargar el disparo para impactos extras a tu puntaje. Algunos ítems, como los aros dorados, están en zonas altas, así que presiona y mantén L y R para que sobrevueles un poco y los alcances; no olvides revisar cada rincón del escenario.

Jefe: Goras

Un jefe de pocas pulgas te espera al final de Titania; comienza por liberar a tu amigo disparándole a sus brazos sin cesar hasta que quede libre del amoroso abrazo de **Goras**. Ten cuidado con los golpes que te arroja este enemigo usando rápidos giros de un lado a otro. Para destruirlo, debes acabar con su punto débil: su pecho; pero primero es necesario que le quites todos sus brazos para revelar la zona vulnerable del jefe y puedas dispararle. Para esquivar su aliento candente, sobrevuela y evitarás el daño. Si deseas acelerar su destrucción, puedes arrojarle bombas al pecho cuando expongas el punto débil.

© 2011 Nintendo

Bolse

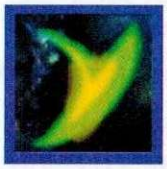
Una nueva misión con modo abierto seguirá después de vencer al jefe de Titania, pero eso no quiere decir que las cosas sean fáciles, pues tus amigos de **Star Wolf** regresarán al ataque con nuevos bríos y deseo de venganza. Además, muchas naves enemigas aparecerán para tratar de acabarte antes de que logres acabar con el núcleo de este lugar, por lo que te recomendamos usar tus disparos cargados y, por supuesto, no olvides acudir en rescate de tus amigos tan pronto como te lo pidan.

Jefes: Bolse Core

Lo complicado de este jefe no es realmente el enemigo en sí, sino que debes acabarlo mientras **Star Wolf** está haciendo su mejor esfuerzo por acabar contigo y con tus compañeros, así que lo más recomendable es acabar con los enemigos y, posteriormente, utilizar la técnica de volar directamente y disparar lo más posible para destruir las partes amarillas del núcleo, seguir de frente hasta dar la vuelta y repetir la secuencia.

Tips generales

Además de acabar con las naves enemigas, es necesario que, para poder tener vulnerable el núcleo, acabes con las torres que están alrededor del **Bolse Core**. Aunque los disparos cargados serán útiles para que no te preocupes por maniobrar demasiado (pues la órbita de **Bolse** te "arrastra"), es mejor que les dispares de manera normal y trates de hacerlo de una sola pasada; si no los destruyes, podrás hacerlo en la siguiente pasada y no será necesario estarte regresando tanto. Para acabar con **Star Wolf** necesitarás repetir las técnicas que te dimos en Fortuna, pero con más precaución y pericia. ¿Será la última vez que los veamos?



Sector Y

Si acabaste con el **Attack Carrier** en Corneria, llegarás a esta misión en donde te enfrentarás a una de las flotillas de **Andross** en el espacio, con un par de sorpresas reservadas para quienes desean algo más que un buen reto de inicio. Algunos de los enemigos aquí pilotan robots que son más difíciles de derribar que las naves normales, así que, si puedes, dispárales con tu arma cargada y después continúa con los disparos normales hasta que los destruyas.

Tips generales

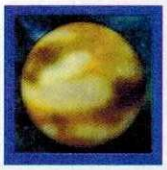
En esta misión deberás volar entre naves de gran tamaño que no podrán ser destruidas, así que lo principal es mantenerte lejos de los elementos contra los que puedas chocar y enfocar tu atención en los enemigos que van saliendo de todos lados, especialmente los que atacan desde atrás. Una de las cosas que debes tomar en cuenta en esta escena es que hay varios elementos en las naves grandes que pueden ser destruidos por puntos extras, al igual que las torretas que te disparan; no lo dudes y lánzales un buen disparo cargado, bomba o impacto normal para obtener más números a tu puntaje.

Jefe: Shogun

Antes de enfrentar al jefe, dos enemigos menores aparecerán para hacerte frente, pero, como pasa casi siempre, los despacharás sin problemas, especialmente si traes tus armas al máximo de su poder. Una vez que los hayas convertido en polvo espacial, el gran **Shogun** aparecerá para enfrentarte y tratar de aniquilarte. Tus habilidades como piloto serán puestas a prueba contra este enemigo, pues da vueltas y es difícil de seguir y enfocar, pero, si das vueltas girando y empleas sabiamente los botones para acelerar y frenar, podrás acabarlo rápidamente. Si te cuesta trabajo impactarlo por su escudo, dirige tus disparos hacia su defensa y se la quitarás para dejarlo vulnerable.

Desviación a Aquas

Determinar hacia qué misión vas a avanzar depende del número de impactos que consigas en esta etapa; si consigues 99 o menos, te dirigirás a Katina para una emotiva reunión con una amistad del pasado; si logras los 100 puntos o más, el planeta Aquas será tu destino. Recuerda que aún si consigues la cantidad necesaria, podrás elegir si quieres dirigirte a Katina en la pantalla de selección de misiones, una vez que termines el Sector Y. También es posible volver a jugar una misma escena si deseas conseguir los puntos necesarios.



Katina

Aquí te encontrarás con tu viejo amigo **Bill**, de la academia; tu ayuda le caerá como anillo al dedo, pues la base de este planeta está siendo atacada por las fuerzas del maniático **Andross**; tu misión será acabar con todos los cazas enemigos y evitar que un platillo volador de tamaño familiar vaporice a la base entera y a todo aquél que esté bajo su rayo destructor. Si quieres salvar el día -y muchas vidas perrunas-, combate con toda tu habilidad y sigue nuestros consejos para que tomes la mejor ruta posible.

Tips generales

Lo más importante que debes tener en mente es que en esta escaramuza encontrarás más que enemigos, también las tropas de Katina volarán tratando de defender su base, así que si un disparo cargado mal enfocado llega a alcanzar a un colega, lo verás vaporizarse sin remedio, lo cual no creemos que sea muy bueno para tu conciencia y tu fama de paladín de la justicia. Procura usar disparos directos para evitar errores, pero si te cuesta trabajo diferenciarlos, entonces usa los cargados, pues sólo los enemigos serán enfocados; nada más ten cuidado al momento de soltar el láser.

Desviación a Sector X

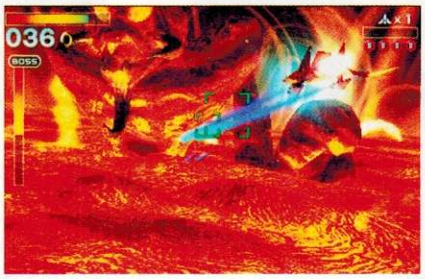
Si logras destruir el núcleo del jefe de esta misión, no sólo salvarás el día, sino también la base de Katina y podrás dirigirte directamente a Solar; si, por el contrario, no logras acabarlo en los sesenta segundos que te dan de límite, verás una escena similar al ataque alienígena de **ID4** y tendrás que continuar al Sector X para tratar de llegar hasta Venom desde esta ruta.

Jefe: Saucerer

Este platillo volador no tiene intenciones de que sus tripulantes bailen ningún tipo de ritmo; su misión es simple: dejar salir numerosos enemigos (que son buenos para subir tu puntuación) y cargar el poder suficiente para acabar con la base de Katina de un solo disparo. Tienes sesenta segundos solamente antes de que esto pase, pero, para poder contar con este tiempo limitado, es necesario destruir las compuertas que se abren para dejar salir naves; para que sepas cuándo sucede esto, **Bill** te lo dirá tan pronto como se abran, así que enfílate y dispara sin titubear con tus rayos láser. Una vez que el núcleo quede expuesto, estará totalmente vulnerable a tus ataques, pero recuerda que dispones de solamente un minuto para acabarlo. El hiperláser y las bombas serán tus mejores aliados en esta contienda; trata de frenar para que tengas una mejor oportunidad de dañar por más tiempo al punto débil de este platillo volador.

Solar

Un planeta más candente que Titania existe dentro del sistema Lylat; en este mundo de lava encontrarás enemigos de muchos tipos que parece que resisten las altísimas temperaturas de este sitio tan caluroso. Si no deseas convertirte en un zorro rostizado, evita descender demasiado para que no seas sorprendido por las olas de lava que amenazan con acabar con tu nave; adicionalmente, tus escudos bajarán considerablemente si vuelas demasiado bajo, así que no dudes en recuperar energía con los aros que aparezcan. Numerosas rocas encendidas también serán expulsadas al cielo rojo, así que no dudes en moverte rápidamente cuando las veas para evitar daños a los escudos de tu nave.



Jefe: Vulcain

Otra de las armas biológicas de **Andross** te dará una cálida bienvenida a Solar; **Vulcain** no se anda con rodeos, te ataca con sus poderosos brazos afilados y con ellos también puede crear olas de lava para dañarte. De su boca lanza fuego y rocas, así que debes estar muy atento no sólo para evadir los impactos, sino también para destruir las piedras, que se convierten en aros plateados y serán toda una refrescante ayuda en este infierno. Destruye los brazos de **Vulcain** para que concentres tus disparos en su boca hasta que lo elimines, pero no te confíes, porque sus miembros mutilados serán regenerados rápidamente. La técnica de disparar girando es vital para destruir y atacar al mismo tiempo.

Tips generales

Como te dijimos, las altas temperaturas de Solar provocan que largas lenguas de fuego aparezcan y traten de golpearte; también se forman aros y *tsunamis* de lava que tendrán que ser pasados con precaución y volando lo más alto posible. Dado que los enemigos son casi del mismo color que el resto del entorno, será algo difícil divisarlos, así que te recomendamos usar tus disparos cargados para que los identifiques más fácilmente, en especial cuando persiguen a tus compañeros del equipo.

Macbeth

Si te gustó controlar al **Landmaster**, sin duda ésta será una de tus misiones favoritas. Tu objetivo es detener al tren que lleva suministros al gran almacén de este mundo, que provee a **Andross** y sus tropas de lo indispensable para continuar la guerra; no dudes y dispara tan rápido como puedas a todo lo que se mueva, pero siempre ten un ojo en tu tanque y los elementos que pueden dañarlo, porque no habrá tregua en esta guerra hasta que el último de los enemigos quede aniquilado.

Jefe: Mechbeth

Este jefe te ataca de varias formas, pues puede lanzarte vigas de metal para provocar que te estrelles, dispararte ondas de energía y atacarte con su cola. Usa un disparo cargado para destruir las barras y evitar que estallen, ahora concentra todos tus disparos en el panel de control que está en el tren para provocar que **Mechbeth** pierda el control y puedas dispararle directamente a su cuerpo; después de un rato podrás verlo caer, aunque siempre consideramos más divertido ver cómo se estrella sin remedio con todo y tren cuando cambias los *switches* de color.

Tips generales

Los disparos cargados serán de vital ayuda en esta zona, pues muchas naves enemigas aparecerán atacándote desde arriba; además, del mismo tren pueden caer rocas que te cortan el paso; intenta dispararles tan rápido como las veas y podrás abrir una brecha para pasar. Ayudar a tus amigos resulta complicado, pero no imposible; simplemente frena y acelera con cuidado y podrás alcanzar a sus perseguidores, además de que así podrás pasar las puertas que te impiden continuar con tu misión. No dejes de dispararle a los vagones del tren cada que puedas, así obtendrás puntos, evitarás daños y podrás llegar en óptimas condiciones al final.

Desviación a Bolse

Hay dos formas de terminar esta escena; una es llegar al final y destruir al jefe de este planeta: **Mechbeth**; mientras la otra es dispararle exitosamente a todos los *switches* que veas en tu recorrido para cambiar las vías al final de la escena y provocar que **Mechbeth** se estrelle de una manera por demás impresionante en el almacén de suministros. Son ocho *switches* en total los que debes cambiar de rojo a verde. Finalmente, dispararle al cambio de vías (es el control con las luces verdes, aunque si te faltó una, la verás en rojo) para provocar el choque y que te dirijas al Área 6; si no lo consigues, continuarás directamente a Bolse.

Aquas

Éste es un mundo lleno de agua, pero lejos de ser un sitio paradisíaco, **Andross** lo ha contaminado con algo más que simples latas de refresco; sus experimentos han mutado a los residentes del mar y ahora son un peligro para cualquiera. Tu misión será usar el **Blue-Marine** para explorar el mar de Aquas y acabar con el arma biológica de este lugar de una vez por todas. No olvides que, aunque se controle de manera muy similar a un Arwing, el Blue-Marine tiene variantes que debes tomar en cuenta, como el hecho de que no puedes enfocar a los enemigos con tus disparos normales como con tu nave, por ejemplo.

Tips generales

El profundo mar de Aquas es oscuro, pero la contaminación provocada por el chango loco ha convertido a este lugar en un sitio sombrío; afortunadamente, cada que disparas uno de tus torpedos, el mar se iluminará un poco, lo cual te permitirá ver mejor a tus enemigos y el suelo rocoso. Tienes dos formas de atacar: con tus disparos normales y con los torpedos; lo mejor es lanzar estos proyectiles -que enfocarán automáticamente al enemigo o estructura más cercana- sin cesar y continuar con tus rayos básicos, que saldrán si continúas presionando el botón de los torpedos. Recuerda que la mayoría de los enemigos aquí son grandes, así que, si es posible, frena para impactarlos varias veces hasta eliminarlos.

Jefe: Bacoon

El jefe es una especie de almeja gigante de muy mal carácter cuya mutación lo convierte en un formidable adversario. Dirige tus ataques a los dos músculos que abren y cierran la concha y de paso acaba con los gusanos que se abalanzan contra ti. Ahora enfoca tus disparos en las protuberancias superiores hasta que las acabes; no olvides girar para desviar los disparos del enemigo y tomar cuanto aro aparezca. Finalmente, debes atacar a los dos apéndices que están a los lados del ojo central para que éste quede expuesto y puedas dispararle; no olvides destruir las perlas que te lanza, contienen aros para recuperar energía. Después de un rato de lucha ¡podrás disfrutar del mayor ceviche del mundo!

Zoness

¡**Andross** ha rebasado los límites de la contaminación más allá de los más ambiciosos sueños del **Ecoloco**! Sus refinerías y experimentos han convertido a Zoness en la mayor zona tóxica de todo Lylat. En esta misión encontrarás enemigos muy fuertes que rondan el océano tóxico, naves, serpientes y otros peligros que deberás neutralizar para poder continuar con tu camino.

Tips generales

En esta misión obtendrás ayuda de **Katt Monroe**, quien, aunque no es miembro oficial del equipo, te ayudará en un par de ocasiones, así que será buena idea devolverle el favor. Para sobrevivir en este lugar es necesario que dispares a las puertas que se abren, pues detrás de ellas hay diversos ítems que serán de gran ayuda para conservar los niveles de tus escudos y armas. Es posible conseguir bastantes bombas y aros plateados y dorados, pero no te preocupes por eso ahora, al final podrás tener todas las bombas que necesites.

Desviación a Macbeth

Éste es un ataque sorpresa, así que es necesario acabar con las luces rastreadoras para evitar ser detectados. Si al menos una de ellas logra ubicarte (cambiará de verde a roja), al final de la escena tendrás que dirigirte a Macbeth para planear una nueva estrategia; si, por el contrario, logras destruirlas todas (a veces, **Katt** y tus amigos te ayudarán, pero no te confíes), el movimiento será todo un éxito y podrás llegar al Sector Z para continuar con el camino más directo hacia Venom. Recuerda que algunas de las luces están justo detrás de las puertas, así que no dudes en frenar para que tengas tiempo de abrirlas.

Jefe: Sarumarine

No siempre pasa, pero, en ocasiones, los jefes te proveen de las herramientas necesarias para acabar con ellos; no te detengas a penar en la ironía del asunto y prepárate para una batalla contra esta embarcación, que es la razón principal por la que este lugar está contaminado. Destruye los proyectiles que te lanza desde sus cañones y podrás obtener bombas como si no hubiera un mañana; ahora úsalas para hundir uno de los disparadores y que **Sarumarine** se voltee para levantarlo con la grúa; no titubees y lánzale tantas bombas como puedas a este aparato hasta que se regrese y continúe lanzándote proyectiles. Repite la operación hasta destruir la grúa y ahora usa un par de bombas en la base central para que acabes con el enemigo de una vez por todas.

Sector Z

La nebulosa cercana a Venom es un lugar peligroso, un verdadero cementerio de naves; afortunadamente, los miembros de **Star Fox** no temen a los fantasmas espaciales, así que tu temple de acero será la mejor arma en esta etapa. Al principio tendrás que acabar con las naves en este lugar, pero, cuando pensabas que todo sería una sencilla etapa de rutina, te darás cuenta de que el resorte de la trampa fue disparado; ¡varios misiles de gran tamaño serán lanzados directamente en contra del **Great Fox**!

Tips generales

Volar en esta zona resulta algo complicado, pero no es imposible; nuevamente tendrás la ayuda de **Katt Monroe** mientras vas acabando con los enemigos aquí, así que no desperdicies la oportunidad de recibir un poco de auxilio por parte de todos tus amigos. Si es posible, consigue mejorar la potencia de tus disparos y ayuda a tus amigos tan pronto como se pueda, para que no tengas distracciones durante el ataque de los peligrosos misiles.

Desviación a Bolse

Si logras destruir todos y cada uno de los **Copperheads** antes de que lleguen al **Great Fox**, podrás continuar con tu jornada hacia Venom vía el Área 6, ayudado por el poder de tu nave insignia; pero si al menos alguno de los misiles logra impactarlo, necesitarás cambiar los planes y tomar la ruta a través de Bolse, sin el apoyo del Great Fox. Depende de ti el detener los peligrosos cohetes que se dirigen a toda velocidad. No olvides que, al terminar, puedes cambiar de escena si así lo prefieres.

Jefes: Copperheads

ROB 64 te avisará cuando uno (o más) de los misiles se dirijan al Great Fox, así que debes reaccionar rápidamente. Un buen *tip* es que primero te asegures de que ninguno de tus compañeros está siendo perseguido o, de lo contrario, tendrás que decidir entre el misil y tu amigo; por otra parte, si te diriges demasiado rápido, todavía no estarán al alcance de tus disparos normales (aunque los cargados podrán alcanzarlos) y estarás dando vuelta antes de poderlos destruir. Trata de aniquilarlos de ida y vuelta, utilizando disparos cargados y el hiperláser. Por cierto, otra razón para hacerlo pronto es que si alguno de tus compañeros logra darle el tiro de gracia a un **Copperhead**, perderás los puntos de su destrucción.

Área 6

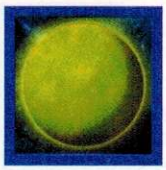
¡Las cosas se ponen más intensas que nunca en la batalla estelar más grande que haya visto el sistema Lylat! En el Área 6 enfrentarás a la flota principal de **Andross**, así que para detener la invasión venidera es necesario que traspases todas las líneas de defensa para poder llegar a Venon. Si disparar a las naves, destruir a los cargueros y pensar en que aquí podrás obtener la mayor cantidad de puntos en cualquier escena no te sirve como aliciente, entonces los mensajes del mismísimo simio loco serán más que suficientes para entender la importancia de tu misión.

Tips generales

No dejes ir uno solo de los aros dorados ni de las mejoras para tu láser, pues serán de vital importancia para sobrevivir. Usa tus disparos cargados y las bombas para cuando las naves sean demasiado numerosas, y no olvides derribar las plataformas circulares ni los cruceros que tienen torretas para conseguir puntos adicionales. No te preocupes por rutas alternas ni por otra cosa más que destruir todas y cada una de las cosas que veas en pantalla... a excepción de tus fieles amigos, claro está.

Jefe: Gorgon

Prepárate para una de las peleas más desafiantes, al menos hasta llegar a Venom. **Gorgon** es invulnerable y sólo los tentáculos que te lanza pueden ser destruidos, así que dispárale lo más que puedas y esquívalos cuando veas que se acercan. Cuando acabes con los tres, se abrirá su escudo y ahora deberás destruir las tres esferas de energía, cuidando de no recibir impactos por parte de los misiles y las naves pequeñas (si los destruyes, podrás obtener aros para recuperar tu energía). Después de que destruyas las esferas dos veces, **Gorgon** te disparará un rayo que deberás esquivar con la técnica de volar de una esquina a otra. Después de un par de ocasiones, el punto vulnerable de este enemigo aparecerá y deberás dispararle tan rápido como puedas. La batalla será larga, pero tu tenacidad será la clave para ganar.



Venom

Por fin, después de muchas batallas, estás en el corazón de la amenaza, el planeta Venom. Dependiendo de la ruta que elegiste (o tuviste que tomar), será el tipo de misión que tendrás que pasar; la ruta 1 requiere volar en los peligrosos cañones de Venom, mientras que en la ruta 2 deberás enfrentar a tus viejos amigos del equipo **Star Wolf**. Cualquiera de las dos requerirá de que pulas tus habilidades y domines los controles, pero no te confíes, pues después de esto el maniático homínido está esperando tu desafío.

Jefe ruta 1: Golemech

Desde Bolse, llegarás a Venom y tendrás que volar tu Arwing a través de rocosos cañones llenos de enemigos y peligros en donde hasta el terreno de Venom parece conspirar en tu contra. Al final, deberás perseguir a **Golemech** por un pasillo hasta que lo derribes; el problema es que sus golpes harán salir bloques y protuberancias de las paredes, así que mientras disparas es imprescindible esquivar todo o tu nave sufrirá daños. Primero destruye las partes de su cuerpo para que la cabeza pueda recibir impactos, ahora sólo concentra tus disparos en la cabeza y lo acabarás.

Jefe ruta 2: Star Wolf

Star Wolf puede no haber aprendido las lecciones que les diste, pero sí entendieron que necesitan algo más que sus naves Wolfen para derrotarte, por lo cual ahora pilotan las Wolfen II, que poseen mejores escudos, mayor poder de ataque e inclusive un nivel mayor que el de tus Arwings. Para derrotarlos, tendrás que usar tus disparos mejorados y hacer uso de tus giros tan seguido como sea posible. El mayor problema es que tus amigos necesitarán de tu ayuda constantemente, así que una buena idea será enfocarte en ayudarlos en lugar de seguir directamente a las Wolfen II.

La mejor ruta posible

Una vez que entres a la guarida de **Andross**, después de vencer a **Golemech**, seguirás un pasillo simple en donde encontrarás varios ítems para estar al 100% contra el simio; por otro lado, si llegaste ahí tras vencer a **Star Wolf**, tendrás que maniobrar por una serie de túneles que contienen ítems variados. A continuación, te damos la mejor ruta que encontramos para que estés listo para la acción: izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha.

Andross

Por fin, después de un largo camino, estarás frente a frente con **Andross**, el científico que está detrás de los ataques al sistema Lylat. Esperamos que las batallas contra los distintos enemigos, así como contra **Star Wolf**, te hayan preparado lo suficiente, ¡pues es un oponente formidable!

Fase 1

No te dejes engañar por su melodiosa risa, pues **Andross** no hace monerías cuando recibe visitas. En la primera fase tendrás que esquivar sus manazos (literalmente), además de tratar de absorberte para masticarte; adicionalmente, escupe rocas para atacarte, las cuales podrás destruir para obtener bombas y aros plateados. Si te trata de inhalar, lánzale una bomba para que le ocasiones una indigestión. Para vencerlo, debes dispararle a sus ojos hasta que revele el punto débil de sus manos y puedas dañarlo. Una vez que destruyas sus dos miembros, podrás volverle a picar los ojos hasta que estalle en una combinación de combustión y berrinche.

Fase 2 (desde Bolse)

La batalla todavía no termina, ¡pero no se trata de **Andross** realmente! Este duplicado es un androide que lo emula, ataca ferozmente y sin cesar, por lo cual es casi imposible evadir sus embestidas; la mejor manera de vencerlo es dispararle y lanzarle bombas velozmente hasta que lo acabes.

Fase 2 (desde Area 6)

Si dudabas de que **Andross** fuera el cerebro detrás de la invasión a Lylat, llegando desde el Área 6 te darás cuenta de que esto es más que una horrible realidad. Después de destruir su bello rostro, tendrás que acabar con su cerebro en el modo abierto, así que comienza por volar lejos de los rayos que unen a los ojos con su sistema nervioso central, de manera que cuando te acerques a ellos lo hagas desde atrás y puedas dispararles sin problemas. Ahora el objetivo es la parte baja del cerebrote; vuela girando en la misma dirección que él, frena para que puedas dispararle y, cuando se teletransporte, trata de situarte nuevamente atrás de él para que repitas la jugada hasta vencerlo de una vez por todas y liberar a la galaxia de la amenaza.

Consiguiendo las medallas

Si obtienes todas las medallas, lograrás muchas cosas geniales, pero no queremos arruinarte las sorpresas, mejor te ayudamos dándote la cantidad necesaria de puntos en cada una de las misiones. ¿Estás listo para el reto?

Corneria:	150 impactos
Meteo:	200 impactos
Fortuna:	50 impactos
Sector X:	150 impactos
Titania:	150 impactos
Bolse:	150 impactos
Sector Y:	150 impactos
Katina:	150 impactos
Solar:	100 impactos
Macbeth:	150 impactos
Aquas:	150 impactos
Zoness:	250 impactos
Sector Z:	100 impactos
Área 6:	300 impactos
Venom:	200 impactos

¡Misión cumplida!

Andross fue vencido y alguien muy conocido te ayudará a salir con vida; así que ahora podrás regresar a **Corneria**, recibir las felicitaciones por parte del **General Pepper** y, lo mejor de todo: ¡cobrar! Esperamos que estos *tips* te hayan sido de gran ayuda; recuerda que si llegas a tener dudas posteriores en éste o cualquier otro juego, estamos para ayudarte. ¡Además está el modo *multiplayer*!

© 2014 Nintendo

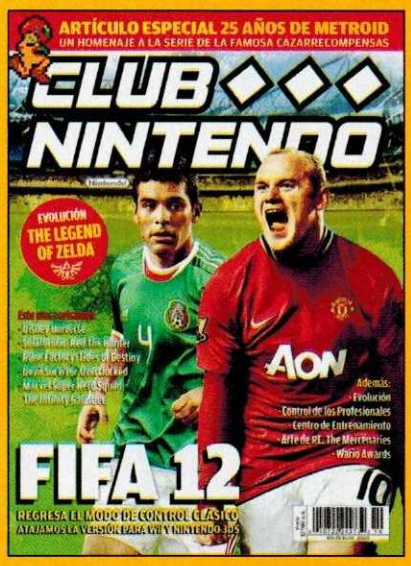
Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Obtén 25% de descuento

Sobre el precio normal de $324



Recibe 12 ejemplares al año por sólo $243

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: Diciembre 10 de 2011 CLUB20/11-3562

Hazlo on-line

www.tususcripcion.com

Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

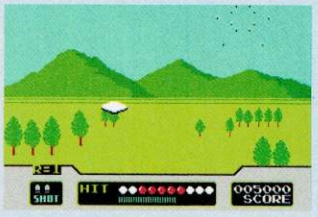
Vaya sorpresas las del mes pasado con el anuncio de la exclusividad de **Monster Hunter 3G** y **4** para Nintendo 3DS. Seguro que nadie se lo esperaba, pero ya son una realidad y la primera de estas entregas aparecerá en diciembre en Japón; esperemos que no tarde mucho en llegar a América. Pero bueno, ahora a enfocarnos a Uno con el Control. Ya antes había dado mi opinión sobre los jugadores denominados *Hardcore* y *Casuals*, pero me gustaría profundizar un poco más. Espero que disfruten de esta reflexión y que, sobre todo, la compartan.

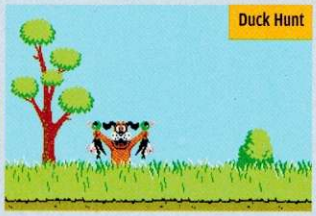
© Nintendo

No importa cuánto tiempo tenga de haber aparecido un juego, si es bueno, lo seguirá siendo siempre. Esto lo debemos tener en cuenta, ya que sólo así podremos valorar y dar la correcta magnitud a cada obra que aparezca en el mercado.

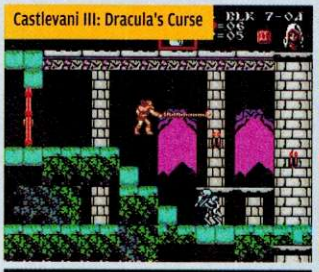
Puedo jurar que muchos actualmente no jugarían esta obra sólo por sus gráficos y portada.

Créanlo, éste es uno de los mejores juegos de futbol que han salido para consolas Nintendo.





¿Hasta qué nivel llegaron en estos juegos? Representaban un reto para todo videojugador.



La obra maestra de Konami en NES es considerada por muchos la mejor entrega de la saga.

Las divisiones están en la mente, sólo ahí

He jugado toda mi vida, aún recuerdo cuando en el NES jugaba **Super Mario Bros. 3**, **Tiny Toons**, **Castlevania 3**, **Goal II**, **The Little Mermaid**, títulos de diferentes géneros en los cuales lo único que nos importaba a mis amigos y a mí era terminarlos, disfrutarlos y pasar un buen rato de diversión. En esos tiempos si alguien encontraba un atajo, descubría algún truco o algo interesante, lo compartía de inmediato, no importaba de qué título se tratara, todos éramos videojugadores. En la actualidad ya no pasa lo mismo, lo que es, desde mi punto de vista, un error.

Me ha tocado ver discusiones entre jugadores con comentarios como "**Mario** es para niños, lo de ahora es (inserte aquí cualquier título de disparos)". Está claro que esas personas no son videojugadores ni de broma, se escudan diciendo que los jugadores "*Hardcore*" necesitan obras con violencia, disparos, cinemas HD y no mundos coloridos donde debemos reunir monedas o piezas musicales con personajes como osos.

Este tipo de seudojugadores catalogan como juegos casuales obras como **Wii Sports**, **Mario Party** o incluso hasta **Guitar Hero** y **Rock Band**. Ahora bien, mi pregunta es: ¿realmente deberían existir esas divisiones? Yo afirmo que no, no existen. Un buen videojugador conoce, juega y disfruta todo tipo de obras, no importa su *gameplay* o corte; claro está que podemos tener géneros favoritos, pero de eso a que algunos juegos no sean para todos, no comparto la idea, ya que simplemente no hay tales clasificaciones.

Un jugador completo

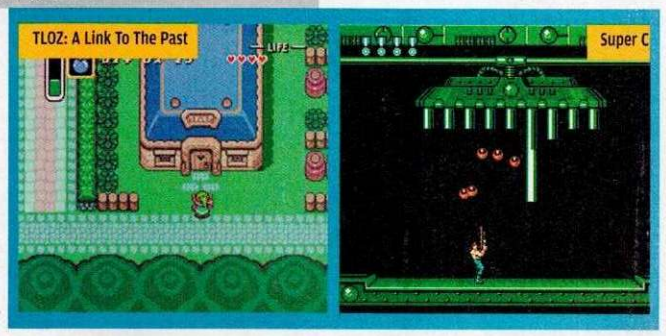
¿Recuerdan **Duck Hunt** para NES? Excelente juego donde disparábamos con el Zapper a la pantalla para cazar varios tipos de patos, todos deseábamos tener el mejor marcador, para presumir que habíamos visto el *stage* 99... ¿No es parecido a lo que ahora vemos en **Wii Party**? ¿Por qué antes no se creía que era un juego casual? Porque antes todos éramos videojugadores, sólo nos importaba ser los mejores, hacer descubrimientos, buscar *bugs*. En pocas palabras, desarrollar nuestro instinto de videojugador, ese que ya pocos recuerdan pero que nos ayudaba a decidir caminos, a tomar decisiones en momentos cruciales, como dejarnos caer o no en un abismo. Tal vez pocas veces era benéfico, pero cuando llegábamos a un cuarto secreto, sabíamos que todo había valido la pena.

No demerito la dificultad de los juegos actuales pero, honestamente, gracias a los *save points* cualquier persona sin mucha experiencia termina un FPS, esos títulos llamados *Hardcore*. En cambio, ¿cuántos de ellos terminarían **Super Mario Bros. The Lost Levels?** Un buen desafío no requiere de cinemas, de disparos o de aliens invadiendo la Tierra, muchos juegos de otros géneros también lo son sin estas características. Como siempre he dicho, un título debe ser un desafío al intelecto y a la habilidad, no una carrera de resistencia presionando un botón para disparar.

No importa la consola, género o historia, cada juego es único y merece ser conocido. Los límites los pone el jugador, no dejes que te digan qué debes jugar y qué no.

Podríamos resumir todo esto en que sencillamente se es videojugador o no. Lo único que nos diferencia es la experiencia, ya que ese aspecto va mejorando con el paso de los años, pero sólo eso.

A mí, como a muchos jugadores, me agradan los *Cinemas Display* o *Full Motion Video*, pero hay quienes los ven necesarios y afirman que estos videos "provocan que nos metamos más a la historia"... Si existen personas que piensen eso, pobres de los guionistas que se esfuerzan tanto para que al final no valoren su trabajo. En el argumento es donde está la riqueza del juego, no en un video que sí, tiene su mérito técnico (créanme, programar no es nada sencillo), pero tan sólo imaginen qué maravillas como **TLOZ: A Link to the Past** o **Hybrid Heaven** no fueran valoradas en su historia por carecer de FMV; sería una tragedia.



Una de las mejores obras de la historia en una consola de 16 bits de poder. No se necesitó más para crear esta joya de la industria.

Los videojuegos no son una moda

Existe gente que juega por moda, por decir "tengo el título más esperado", pero realmente no los siente, no los disfruta como verdadero videojugador. Por eso, con esta reflexión quiero dejar claro que los términos Hardcore y Casuals no deberían usarse para distinguirnos. Todos somos videojugadores, con gustos diferentes, pero eso no nos impide conocer todos los géneros; eso nos vuelve jugadores completos, listos para competir en cualquier terreno, para dar una opinión más completa y, sobre todo, para aprender a valorar más cualquier obra que llegue a nuestras manos, no seguir tendencias y modas que, lejos de ayudarnos, sólo acaban con nuestro talento y habilidades.

Mario Party pone a prueba nuestras habilidades en cada minijuego.

Espero que les haya agradado esta reflexión. Recuerden que pueden enviarme todos sus comentarios y sugerencias a juang@clubnintendomx.com; si lo prefieren, también podemos estar en contacto vía Twitter, mi cuenta es @MasterKiraCN. Que pasen un excelente mes, nos leeremos en diciembre, para despedir el año.

EL ARTE de Dragon Quest Monster: Joker 2

Square Enix, además de interesantes propuestas como **Final Fantasy** y **Kingdom Hearts**, también cuenta con éxitos de la talla de **Dragon Quest**, que ya está próximo a celebrar su décimo aniversario, así que, mientras exploremos un poco a los personajes de las ediciones actuales que ya están disponibles para el Nintendo DS.

© 2011 Square Enix

Cross Eye

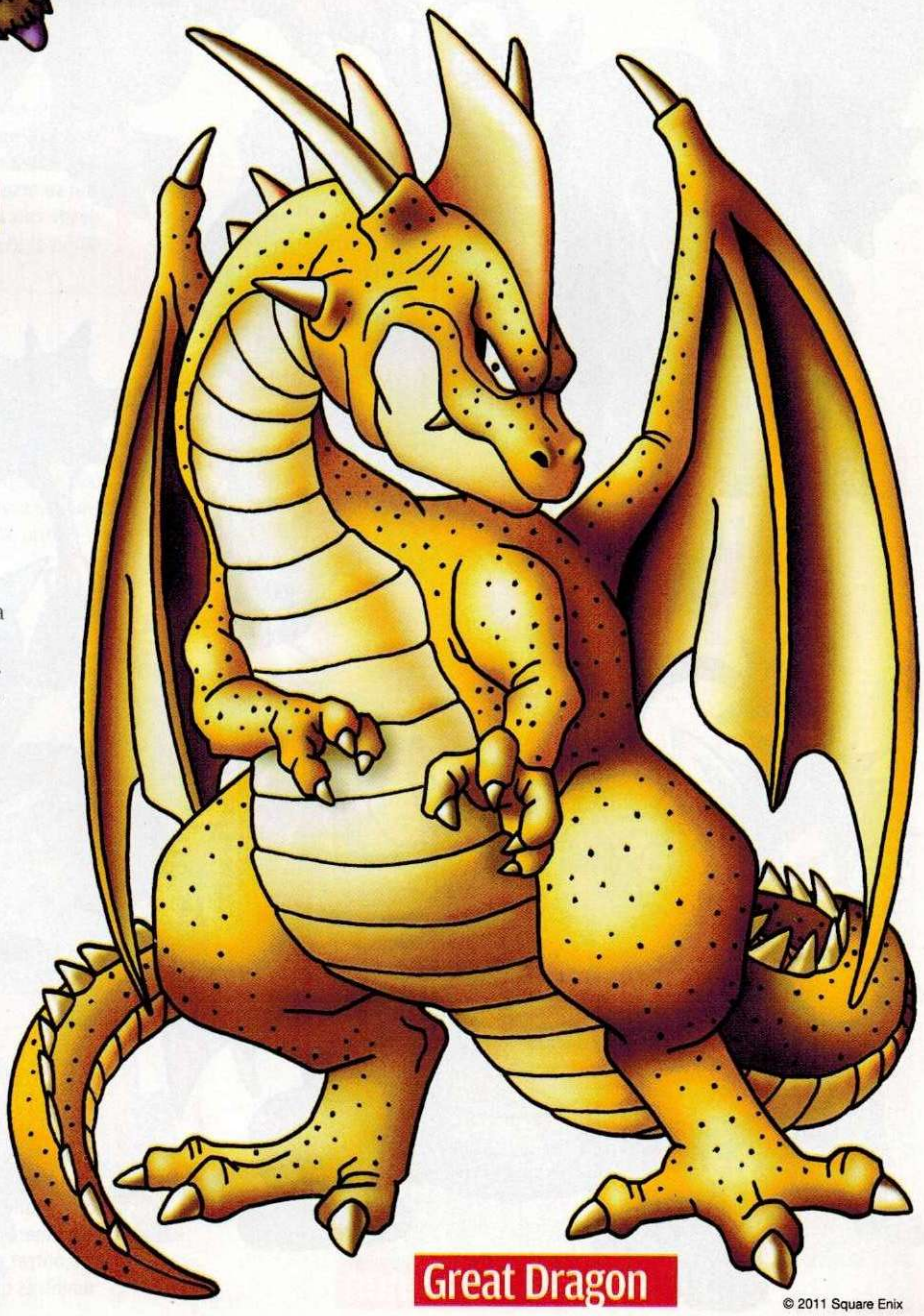
Slimes

Los **Slimes** son seres bastante frecuentes en el universo de **Dragon Quest** y se podría decir que son tan populares como los **Chocobos** de **Final Fantasy**. Debido a su poca fuerza, suelen ser los más fáciles de derrotar. Como dato curioso, hay de varias razas y algunos de ellos pueden llegar incluso a hablar con los humanos.

Jailcat

Este curioso personaje llamado **Jailcat**, es una de las criaturas exclusivas que aparecen en el *remake* de **Dragon Quest V** para Nintendo DS. A él lo puedes encontrar las áreas de Fortuna, Talon Tower, Uptaten Towers y Whealbrook y su poder característico es el "Crack".

Great Sabrecub



Great Dragon

© 2011 Square Enix

Por supuesto, en esta serie hay otros enemigos de mayor poder, como el **Boss Troll**, quien estuvo actuando como el rey de Samanao (en **Dragon Quest III**), justo cuando llegas a dicho lugar. Pero al utilizar el Mirror of Ra, te darás cuenta de que es un impostor y conocerás su verdadera identidad, así como sus intenciones.

Night Clubber

© 2011 Square Enix

Boss Troll

Se trata del número 126 en el bestiario, el **Overkilling Machine**; es un poderoso rival que no dudará ni un segundo en hacerte ver tu suerte con su arsenal que le da rango amplio para atacarte desde cerca o lejos. A él lo verás en **Dragon Quest VI** en el NDS y si lo golpeas bien, podrá tirar una Falcon Blade.

Overkilling Machine

Arch Demon

El **Arch Demon** surgió desde **Dragon Quest II** y se ha vuelto una figura recurrente. Su reciente aparición ocurrió en **Dragon Quest V**, teniendo el número 161 en el bestiario. A esta criatura la podrás encontrar en Mantleplace y tiene un ataque de 234 puntos, mientras que en la defensa sólo 160.

Otro de los favoritos de la serie es **Tyrantosaurus**, quien tuvo su primera participación en **Dragon Quest VI** y la más reciente en **Monster: Joker 2**. Se trata de un poderoso dragón que utiliza por igual su magia y fuerza. Los objetos que deja a su paso pueden variar dependiendo de la versión en que lo encuentres.

Tyrantosaurus

Gigante

El **Balhib** es un centauro dorado que vimos por primera ocasión en **Dragon Quest V** y se trata de uno de los enemigos con mayor fortaleza y a quien puedes encontrar casi al final del juego. Sus ataques pueden ser devastadores y, por si fuera poco, su nivel de energía es sumamente elevado, pero en cuanto logres vencerlo, serás gratificado con bastante oro.

Balhib

Square Enix ha hecho público que la décima entrega de esta serie será una exclusiva para Nintendo, de hecho, la podremos jugar, tanto en Wii como en Wii U, e incluso se comentó que podría tener conectividad para hacer compatibles ambas versiones. Suena bien, ¿no?

© 2011 Square Enix

Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies

Nintendo DS

Medallas de recompensa

Demuestra que eres todo un experto: consigue cada una de las medallas de este impresionante título de Square Enix.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Bunny Suit	Recompensa por dar 13 minimedallas al capitán Max Meddlin.
Dragon Robe	La obtienes al dar 80 minimedallas al capitán Max Meddlin.
Jolly Roger Jumper	Consíguela como recompensa al dar 18 minimedallas al capitán Max Meddlin.
Mercury Bandanna	Recompensa por dar ocho minimedallas al capitán Max Meddlin.
Meteorite Bracer	Obténlo como recompensa por dar 50 minimedallas al capitán Max Meddlin.
Miracle Sword	La ganarás como recompensa al dar 32 minimedallas al capitán Max Meddlin.
Rusty Helmet	Será tuya como recompensa al dar 62 minimedallas al capitán Max Meddlin.
Sacred Armor	Recompensa por dar 30 minimedallas al capitán Max Meddlin.
Thief's Key	Gánala como recompensa por dar cuatro minimedallas al capitán Max Meddlin.
Transparent Tights	Consíguela como recompensa por dar 25 minimedallas al capitán Max Meddlin.

Monster Hunter Tri

Wii

Recompensas *offline*

Conviértete en el héroe de la aldea Moga al obtener el reconocimiento de los habitantes.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Licencia del Argosy	Sólo Intercambia siete objetos raros con el capitán del Argosy.
Insignia de campeón	Completa los retos del coliseo.
Atuendo de jefe	Finaliza las misiones de la villa 1-3.
Pipa del jefe	Termina todas las misiones de la villa.
Certificado de granja	Realiza las mejoras de la granja al máximo nivel.
Gema de las profundidades	Elimina a Ceadeus.
Corona gigante	Obtén la medalla de plata con todos los monstruos, excepto con Ceadeus.
Testimonio del ayudante	Eleva a Cha-Cha hasta el nivel 30.
Máscara de la infancia	Colecta todas las máscaras de Cha-Cha y aprende todas las danzas.
Pergamino del sabio	Termina por lo menos 10 páginas de la lista de combinaciones.
Collar marítimo	Caza a un Lagiacrus.
Voto de hermandad	Realiza las mejoras de todas los barcos a nivel 3.

Recompensas *online*

Sólo los guerreros más eficaces pueden acceder a las misiones de rango alto, para conseguir recompensas inimaginables.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Anillo de latreon	Elimina a un Alatreon.
Trofeo de la arena	Completa un torneo de ciudad, consiguiendo mínimo un rango A.
Martillo de artesano	Crea varias armas y armaduras de rareza nivel 6 o 7.
Reporte ecológico	Captura a todos los monstruos grandes (excepto a los dragones antiguos)
Medalla de cobre	Finaliza todas las misiones de la ciudad 1-3.
Placa decorativa	Desarrolla por lo menos 18 tipos de decoraciones interiores.
Medalla de oro	Termina todas las misiones de la ciudad.
Cristal de Jhen	Aniquila a un Jhen Mohran.
Corona del rey	Caza a todos los monstruos grandes.
Corona miniatura	Caza a un monstruo de tamaño pequeño.
Medalla de plata	Finaliza todas las misiones de ciudad 4-6.
Tomo de leyenda	Graba notas sobre todos los monstruos y completa por lo menos 13 páginas de la lista de combinaciones.

BlazBlue Continnum Shift II

Nintendo 3DS

Secretos de la galería

A lo largo del juego podrás activar una amplia cantidad de elementos de arte, talento de voz y otros detalles más en la galería. Para lograrlo, debes incrementar tu profile y usar tus puntos para conseguir a lo anterior.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #10: Ianka	Alcanza el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #11: Siting Zeng	Llega al nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #12: Minari	Conquista el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #13: Wanda	Consigue el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #1: AME	Obtén el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #2: Eiji	Logra el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #3: GANCO	Alcanza el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #4: Kodama Hibiki	Llega al nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #5: Shirahira Kousuke	Conquista el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #6: Shirai	Consigue el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #7: Chigimita	Obtén el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #8: Byakuren	Logra el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Fighting Spirit Award #9: Fujimachi	Alcanza el nivel de perfil 6.
Concurso de ilustración Grand Winner	Llega al nivel de perfil 10.
Concurso de ilustración Honorable Mention #1	Conquista el nivel de perfil 7.
Concurso de ilustración Honorable Mention #2	Consigue el nivel de perfil 7.
Concurso de ilustración Honorable Mention #3	Obtén el nivel de perfil 7.
Concurso de ilustración Runner-Up #1	Logra el nivel de perfil 9.
Concurso de ilustración Runner-Up #2	Alcanza el nivel de perfil 9.
Sistema de voces BBCS de línea	Llega al nivel de perfil 15.
Sistema de voces de Kakihara Tetsuya A	Obtén el nivel de perfil 15.
Sistema de voces de Kakihara Tetsuya B	Logra el nivel de perfil 15.
Sistema de voces de Saito Chiwa	Alcanza el nivel de perfil 15.
Sistema de voces de Sawashiro Miyuki A	Conquista el nivel de perfil 15.
Sistema de voces de Sawashiro Miyuki B	Consigue el nivel de perfil 15.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
CG Especial #03	Llega al nivel de perfil 6.
CG Especial #09	Conquista el nivel de perfil 6.
CG Especial #12	Consigue el nivel de perfil 9.
CG Especial #13	Obtén el nivel de perfil 6.
CG Especial #15	Logra el nivel de perfil 10.
CG Especial #17	Alcanza el nivel de perfil 6.
CG Especial #18	Llega al nivel de perfil 6.
CG Especial #19	Conquista el nivel de perfil 6.
CG Especial #21	Consigue el nivel de perfil 7.
CG Especial #23	Obtén el nivel de perfil 6.
CG Especial #24	Logra el nivel de perfil 7.
CG Especial #25	Alcanza el nivel de perfil 8.
CG Especial #26	Llega al nivel de perfil 6.
CG Especial #27	Conquista el nivel de perfil 6.
CG Especial #28	Consigue el nivel de perfil 6.
CG Especial #29	Obtén el nivel de perfil 10.
CG Especial #30	Logra el nivel de perfil 10.
CG Especial #31	Alcanza el nivel de perfil 6.
CG Especial #35	Llega al nivel de perfil 8.
CG Especial #36	Conquista el nivel de perfil 7.
CG Especial #37	Consigue el nivel de perfil 9.
CG Especial #38	Obtén el nivel de perfil 9.
CG Especial #40	Logra el nivel de perfil 11.
CG Especial #41	Alcanza el nivel de perfil 9.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
CG Especial #42	Conquista el nivel de perfil 14.
CG Especial #43	Consigue el nivel de perfil 15.
CG Especial #44	Obtén el nivel de perfil 11.
CG Especial #45	Logra el nivel de perfil 17.
CG Especial #46	Alcanza el nivel de perfil 6.
CG Especial #47	Llega al nivel de perfil 7.
CG Especial #48	Conquista el nivel de perfil 9.
CG Especial #50	Consigue el nivel de perfil 6.
CG Especial #51	Obtén el nivel de perfil 6.
CG Especial #52	Logra el nivel de perfil 6.
CG Especial #53	Alcanza el nivel de perfil 7.
CG Especial #54	Conquista el nivel de perfil 9.
CG Especial #55	Consigue el nivel de perfil 10.
CG Especial #56	Obtén el nivel de perfil 11.
CG Especial #57	Logra el nivel de perfil 14.
CG Especial #58	Llega al nivel de perfil 16.
CG Especial #59	Conquista el nivel de perfil 17.
CG Especial #60	Consigue el nivel de perfil 19.
CG Especial #61	Obtén el nivel de perfil 6.
CG Especial #62	Logra el nivel de perfil 6.
CG Especial #63	Llega al nivel de perfil 6.
CG Especial #64	Alcanza el nivel de perfil 6.
CG Especial #65	Conquista el nivel de perfil 6.
CG Especial #66	Consigue el nivel de perfil 6.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
CG Especial #67	Obtén el nivel de perfil 6.
CG Especial #68	Logra el nivel de perfil 8.
CG Especial #69	Llega al nivel de perfil 8.
CG Especial #70	Alcanza el nivel de perfil 8.
CG Especial #71	Conquista el nivel de perfil 8.
CG Especial #72	Consigue el nivel de perfil 8.
CG Especial #73	Obtén el nivel de perfil 8.
CG Especial #74	Logra el nivel de perfil 8.
CG Especial #75	Llega al nivel de perfil 8.
CG Especial #76	Alcanza el nivel de perfil 11.
CG Especial #77	Consigue el nivel de perfil 11.
CG Especial #78	Conquista el nivel de perfil 11.
CG Especial #79	Obtén el nivel de perfil 11.
CG Especial #80	Logra el nivel de perfil 11.
CG Especial #81	Llega al nivel de perfil 11.
CG Especial #82	Alcanza el nivel de perfil 12.
CG Especial #83	Conquista el nivel de perfil 12.
CG Especial #84	Consigue el nivel de perfil 12.
CG Especial #85	Obtén el nivel de perfil 12.
CG Especial #86	Logra el nivel de perfil 13.
CG Especial #87	Llega al nivel de perfil 13.
CG Especial #88	Alcanza el nivel de perfil 13.
CG Especial #89	Conquista el nivel de perfil 13.
CG Especial #90	Consigue el nivel de perfil 13.

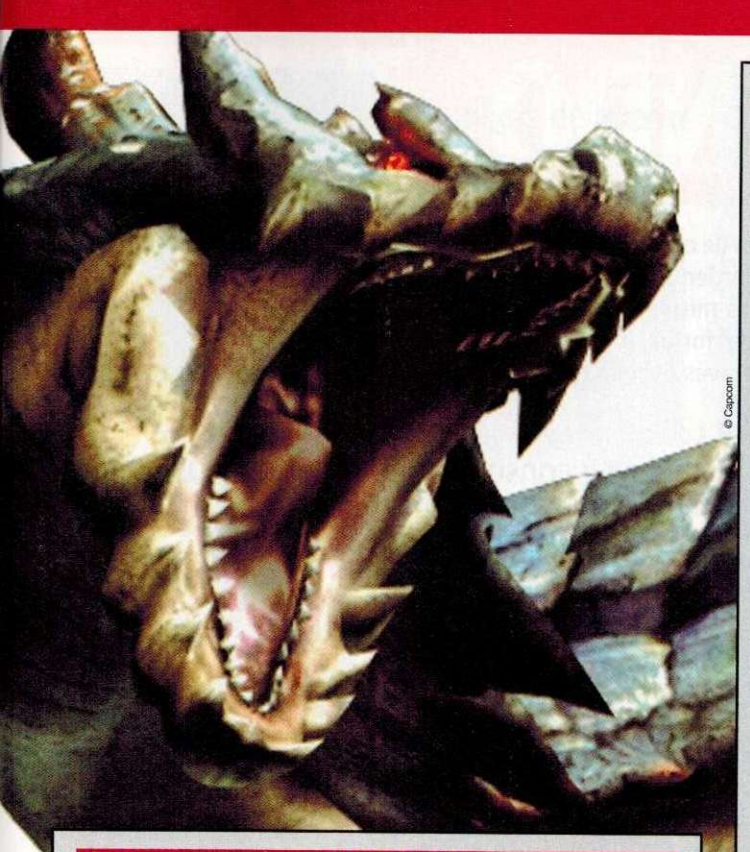
Monster Hunter Tri

Wii

Lista de combinaciones de ítems

Demuestra qué tan buen cazador eres y obtén los siguientes reconocimientos de la aldea Moga.

ÍTEM	¿CÓMO OBTENER?
Antídoto	Hierba antídoto + Seta azul (95% de éxito).
Arpón	Concha rota + Hueso misterioso (95% de éxito).
Bebida caliente	Pimiento picante + Bicho amargo (90% de éxito).
Bebida energética	Miel + Nitroseta (65% de éxito).
Bebida energética	Pimiento picante + Pez somnífero (75% de éxito).
Bebida fría	Cristal hielo + Bicho amargo (90% de éxito).
Bola de pintura	Planta de savia + Baya pintura (95% de éxito).
Bomba Felvine	Bomba barril pequeña. + Vid Felyne (90% de éxito).
Bomba barril grande +	Bomba barril + Pez frágil (55% de éxito).
Bomba barril pequeño+	Bomba barril pequeño + Arrowana reventada (75% de éxito).
Bomba barril grande	Barril grande + Pólvora (75% de éxito).
Bomba barril pequeño	Barril pequeño + Hierba de fuego (90% de éxito).
Bomba boñiga	Material bomba + Boñiga (75% de éxito).
Bomba boñiga	Bolsa bomba + Boñiga (75% de éxito).
Bomba de humo	Material bomba + Hiedra (75% de éxito).
Bomba de luz	Material bomba + Bicho luminoso (75% de éxito).
Bomba de rebote	Bomba barril pequeño + Ala Bnahabra (55% de éxito).
Bomba humo venenoso	Material bomba + Hongo (75% de éxito).
Bomba humo venenoso	Material bomba + Bolsa de veneno (90% de éxito).
Bomba rebote +	Bomba de rebote + Arrowana bomba (55% de éxito).
Bomba sónica	Lanzagritos + Pólvora (75% de éxito).
Bomba tranquilizante	Material bomba + Tranquilizante (75% de éxito).
Carne caliente	Filete al punto + Pimiento picante (95% de éxito).
Carne drogada	Carne cruda + Hierba somnífera (90% de éxito).
Carne envenenada	Carne cruda + Hongo (90% de éxito).
Carne fría	Filete al punto + Cristal hielo (95% de éxito).
Carne tóxica	Carne cruda + Paraliseta (90% de éxito).
Catalizador	Bicho amargo + Miel (75% de éxito).
Cebo arrowana	Salta bichos + Grillo (95% de éxito).
Cebo C. cuchillo	Salta bichos + Megamosca pesca (90% de éxito).
Cebo de atún	Gusano + Bicho ñame (95% de éxito).
Cebo pez dorado	Luciérnaga + Larva de serpiente (90% de éxito).
Cebo pez sushi	Megamosca pesca + Bicho ñame (95% de éxito).
Corona cegadora	Corona inacabada + Gema de corona (100% de éxito).
Cristales vida	Bicho divino + Colmillo Wyvern (90% de éxito).
Cuchillo paralizante	Cuchillo de lanzamiento + Paraliseta (65% de éxito).
Cuchillo somnífero	Cuchillo de lanzamiento + Hiedra somnífera (65% de éxito).
Cuchillo tranquilizante	Cuchillo lanzamiento + Tranquilizante (65% de éxito).
Cuchillo envenenado	Cuchillo lanzamiento + Hongo (65% de éxito).
Dardo tranquilizante	Cáscara de hueso pequeño + Tranquilizante (90% de éxito).
Dardo de armadura I	Cáscara de hueso grande + Semilla armadura (75% de éxito).
Dardo armadura II	Cáscara de hueso pequñeo + Píldora armadura (75% de éxito).
Dardo aturdidor Nivel 1	Baya hueca + Paraliseta (90% de éxito).
Dardo aturdidor Nivel 2	Cáscara de hueso pequeño + Paraliseta (90% de éxito).
Dardo cortador	Cáscara de hueso pequeño + Piedra de afilar (75% de éxito).
Dardo cortador	Cáscara de hueso pequeño + Caballa cuchillo (75% de éxito).
Dardo demonio I	Cáscara de hueso grande + Semilla de poder (75% de éxito).
Dardo demonio II	Cáscara de hueso pequeño + Píldora de poder (65% de éxito).
Dardo explosivo nivel 1	Baya hueca + Arrowana reventada. 90%
Dardo explosivo nivel 2	Cáscara de hueso pequeño + Arowana reventada (65% de éxito).
Dardo explosivo nivel 3	Cáscara de hueso grande + Pez local Arrowana reventadas 60% de éxito).
Dardo de fatiga	Cáscara de hueso S + Dung (7% de éxito).
Dardo grupo Nivel	Baya hueca + Baya bomba (60% de éxito).
Dardo grupo Nivel 2	Cáscara de hueso pequeño + Garra de Wyvern Cáscara (75% de éxito).
Dardo de grupo Nivel 3	Cáscara de hueso grande + Pez frágil (70% de éxito).
Dardo normal Nivel 2	Baya hueca + Baya aguja (95% de éxito).
Dardo normal Nivel 3	Baya hueca + Pez estruendoso (95% de éxito).
Dardo perdigón Nivel 1	Baya hueca + Nuez frágil (90% de éxito).
Dardo perdigón Nivel 2	Baya hueca + Colmillo Wyvern (75% de éxito).
Dardo perdigón Nivel 3	Cáscara de hueso pequeño + Colmillo Wyvern (75% de éxito).
Dardo perforador Nivel 1	Baya hueca + Colmillo ave Wyvern (90% de éxito).
Dardo perforador Nivel 2	Baya hueca + Atún pincho (75% de éxito).
Dardo perforador Nivel 3	Cáscara de hueso pequeño + Atún pincho (75% de éxito).
Dardo de recuperación Nivel 1	Baya hueca + Hierba (90% de éxito).
Dardo de recuperación Nivel 2	Baya hueca + Poción (90% de éxito).
Dardo Sub Nivel 1	Baya hueca + Colmillo afilado (75% de éxito).



ÍTEM	¿CÓMO OBTENER?
Dardo Sub Nivel 2	Cáscara de hueso pequeño + Colmillo afilado (65% de éxito).
Dardo de sueño Nivel 1	Baya hueca + Hierba somnífera (90% de éxito).
Dardo de sueño Nivel 2	Cáscara de hueso pequeño + Pez somnífero (75% de éxito).
Dardo de veneno Nivel 1	Baya hueca + Hongo (90% de éxito).
Dardo de veneno Nivel 2	Cáscara de hueso pequeño + Hongo (75% de éxito).
Disparo de agua	Baya hueca + Caballa cuchillo (75% de éxito).
Disparo congelante	Baya hueca + Cristal hielo (75% de éxito)
Disparo de dragón	Cáscara de hueso grande + Semilla dragón (75% de éxito).
Disparo de llama	Baya hueca + Hierba de fuego (90% de éxito).
Disparo de pintura	Baya hueca + Baya pintura (90% de éxito).
Disparo de trueno	Baya hueca + Bicho luminoso (75% de éxito).
Droga demoniaca	Semilla de poder + Catalizador (65% de éxito).
Esfera de armadura avanzada	Mineral Carbalita + Piedra armadura (95% de éxito).
Esfera de armadura avanzada	Piedra fuego + Piedra armadura (95% de éxito).
Esfera de armadura dura	Gracio + Piedra armadura (95% de éxito).
Esfera armadura	Mineral Machalita + Piedra armadura (95% de éxito).
Esfera armadura	Escar. Asesino + Piedra armadura (95% de éxito).
Esfera armadura+	Mineral Dragonita + Piedra armadura (95% de éxito).
Esfera armadura+	Escarabajo raro + Piedra armadura (95% de éxito).
F. Wyvern Nivel 1	Baya hueca + Nitroseta (65% de éxito).
F. Wyvern Nivel 2	Cáscara de hueso pequeño + Baya bomba (65% de éxito).

ÍTEM	¿CÓMO OBTENER?
F. Wyvern Nivel 3	Cáscara de hueso grande + Arrowana reventada. (65% de éxito).
Filtro aire	Hierba aérea + Catalizador (75% de éxito).
Flauta antídoto	Piedra antiséptica + Flauta (65% de éxito).
Flauta armadura	Hueso de monstruo mediano + Megapiel armadura (55% de éxito).
Flauta de Salud	Cristales vida + Flauta (65% de éxito).
Flauta demonio	Hueso de monstruo mediano + Megadroga demoniaca (55% de éxito).
Garra armadura	Garra Deviljho + Amuleto armadura (95% de éxito).
Garra de poder	Garra Deviljho + Amuleto de poder (95% de éxito).
Inmunizador	Hongo dragón + Catalizador (75% de éxito).
Limpiador	Pez estruendoso + Catalizador (90% de éxito).
Limpiador	Pimiento picante + Arrowana reventada (75% de éxito).
Material bomba	Planta de savia + Piedra (95% de éxito).
Material bomba	Planta de savia + Mineral hierro (95% de éxito).
Medicina herbal	Flor de cactus + Bicho amargo (90% de éxito).
Mega filtro aire	Hierba aérea + Extracto poder (65% de éxito).
Megadroga demoniaca	Droga demoniaca + Extracto pálido (55% de éxito).
Meganutrientes	Nutrientes + Miel (75% de éxito).
Megapico	Mineral Machalita + Hueso (95% de éxito).
Megapiel armadura	Piel de armadura + Extracto pálido (55% de éxito).
Megapoción	Poción + Miel (90% de éxito).
Megarred bichos	Red + Hueso de monstruo mediano (95% de éxito).
Megazumo	Filete al punto + Extracto poder (65% de éxito).
Nutrientes	Bicho divino + Seta azul (90% de éxito)
Pico antiguo	Piedra + Hueso (95% de éxito).
Pico antiguo	Piedra + Hueso misterioso (75% de éxito).
Pico de hierro	Mineral hierro + Hueso (75% de éxito).
Piedra antiséptica	Cristal tierra + Bicho amargo (75% de éxito).
Piel de armadura	Catalizador + Semilla armadura (65% de éxito).
Poción	Hierba + Seta azul (95% de éxito).
Poción antigua	Inmunizador + Cuerno de Kelbi (55% de éxito).
Poción máxima	Meganutrientes + Hongo dragón (65% de éxito).
Polvo de vida	Cristales vida + Garra de Wyvern (65% de éxito).
Píldora armadura	Inmunizador + Semilla armadura (75% de éxito).
Píldora de poder	Inmunizador + Semilla de poder (75% de éxito).
Pólvora	Hierba de fuego + Nitroseta (95% de éxito).
Red	Telaraña + Hiedra (90% de éxito).
Red bichos antigua	Red + Hueso misterioso (95% de éxito).
Red de bichos	Red + Hueso de monstruo pequeño (75% de éxito).
Suministro de oxígeno	Hierba aérea + Material bomba (90% de éxito).
Trampa choque	Herramienta de trampa + Bicho eléctrico (90% de éxito).
Trampa escollo	Herramienta trampa + Red (65% de éxito).
Tranquilizante	Hierba somnífera + Paraliseta (65% de éxito).
Transportador	Material bomba + Seta excitante (95% de éxito).
Zumo de poder	Filete poco hecho + Catalizador (75% de éxito).

CLUB NINTENDO

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que, para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Este mes nos llegaron muchísimas fotografías con todo tipo de colecciones, tanto de revistas como de juegos, juguetes o figuras de colección. Recuerden que también nos pueden mandar dibujos o cualquier creatividad hecha por ustedes mismos y que represente su pasión por Nintendo o por la revista Club Nintendo; de igual forma, toda clase de comentarios y sugerencias para esta sección son bienvenidos a través del *e-mail*.

Comenzando

La colección de Nintendo

Joaquín Alfonso Rosales, seis años, nos comenta que su afición por Club Nintendo es reciente, pero que piensa convertirse en un lector asiduo.

Los hermanos ya empiezan a formar su colección

¡La edición de 25 años de **Mario**, presente!

Desde Ensenada, Baja California, Kevin y Kate Galván nos muestran su serie de juegos de video y revistas. Ellos mencionan que son seguidores de los títulos de Disney.

Colección de personajes

Juegos y consolas

Gabriel Barrantes, a sus siete años, ya es un gran fan de **Link** y de **Mario**. Esperemos, que ya estes listo porque este mes llegarán muy buenos títulos de ellos.

Compartiendo la

Magia de los juegos

Nuestro amigo, Ismael Núñez nos envía una fotografía con su colección de revistas Club Nintendo y sus figuras de **Mario** y **Toad**.

Videojuegos para todo tipo de ocasiones

No podían quedar fuera las revistas

Paco AZ nos presenta su variedad de controles, juegos y accesorios de Nintendo; y hasta su gato que custodia cabalmente el Wii.

La unión hace la fuerza

Los hermanos Godinez nos presentan su colección

Ésta es la compliación lograda por Baldomero y Hernán, de Hidalgo, México. Podemos ver revistas Club Nintendo, afiches, peluches y, por supuesto, videojuegos de todos las consolas de Nintendo.

Seguidores de la Gran N

Desde pequeños

José y Miguel Torres nos comentan que han sido fans de los juegos de video desde muy chicos y no se pierden Club Nintendo por nada del mundo.

Con la gorra y camiseta

Bien puestas

Arturo y Rodrigo Vázquez son dos hermanos que gustan de los videojuegos, en especial de aquellos que incluyen a **Mario** y a **Luigi**.

Gran colección de artículos

De **Mario** y del Reino Hongo.

Madahy Ayon es fan de **Mario**; para muestra, su habitación con LEGO y dibujos. Nos platica que la colcha se la hicieron su mamá y su hermana.

Fanático de las fantásticas aventuras

de **Mario** y **Link**. ¡Genial!

Kevin Meza Arambula, de Mexicali, Baja California, tiene sólo doce años de edad, pero ya es todo un artista. Él nos muestra una figura de **Link** que hizo en una clase de diseño.

Amplia colección de
The Legend of Zelda

Álvaro Viquez nos manda esta fotografía con todos los artículos de **TLOZ** que ha obtenido junto con su hermano, José.

Siguiendo la tradición de
Los juegos de **Mario**

Iran Diez, tiene una gran variedad de videojuegos, incluso vemos **Super Mario Bros. 3**, **Super Mario World** y el original de NES.

Coleccionando figuras de los clásicos de Nintendo
Y del Mushroom Kingdom

Said Guerrero y su sobrino Ulises nos mandan esta fotografía con su colección de figuras de Nintendo. ¡Hasta **Lakitu** incluido!

Revistas Club Nintendo
y videojuegos de Wii

Esta foto muestra parte de la colección de revistas y videojuegos de Benjamín Ramírez. **Link** y **Mario**, sus favoritos.

Coleccionista de Mario,
Luigi y **Sonic**

Como todo gran fan, Bruno Prado se ha dedicado ha hacer dibujos y a reunir todo tipo de artículos de sus personajes favoritos.

Hermanos coleccionistas desde
La época dorada del NES

Bruno y Beto Ramírez dicen que son tan unidos como **Mario** y **Luigi**. Aquí, nos muestran su amplia colección de juegos.

El rincón de los pokéfans
Criaturas de todas formas y colores

José y Ricardo Carrera, de Ecuador, son fans de los **Pocket Monsters** y coleccionistas indiscutibles de Club Nintendo.

"PoKéCeLi" Sánchez Avilés, junto con su hermano, presentan su colección de videojuegos y figuras; además de las clásicas revistas.

A sus cuatro años, Agustín Soto tuvo su primer Game Boy y desde entonces, se ha vuelto fan de Nintendo.

Desde Monterrey nos escriben Pedro Padilla y Óscar García, ellos son fans de CN desde 1999 y de la serie **Pokémon**.

Miguel y Ángel Lemus nos envían este par de fotos -desde El Salvador- en la que muestran su afición por la fiebre amarilla y Club Nintendo.

Alejandro Amaro tiene sólo 11 años y desde hace tres, inició su colección de figuras y objetos de **Pokémon**.

Jorge Becerra Ramos, de Tamaulipas, nos platica sobre su afición por Nintendo y, sobre todo, de la franquicia **Pokémon**.

¿Ya checaste las nuevas propuestas de
KangaROOS para esta temporada?

Los materiales más cómodos, los colores perfectos para esta temporada... Los clásicos KangaROOS, creados en los 80, regresan con su mejor estilo y actitud. Siempre equipados con su distintivo pocket, ¡Mantente siempre jugando con KangaROOS!

Mega fan de Sonic the Hedgehog
Gran coleccionista de Sega

Benito Augusto Hernández tiene tan sólo seis años, pero ya es un gran seguidor de todos y cada uno de los títulos del aclamado **Sonic**.

Joaquín García también es fan de **Sonic** y, por supuesto, de **Mario**. Aquí, nos muestra su colección.

Edwin y Odier Didier Guevara son fanáticos de los juegos de **Mario**, en especial de los *Go-Karts*, para muestra, sus figuras que tanto atesoran y los controles para jugar la versión de Wii.

Desde Puebla, nos llega la foto de la colección de juegos y peluches de otro fanático de **Sonic** y, por supuesto, también de **Mario**.

José Miguel Herrera, de Lima, Perú, nos platica que en el pasado Halloween se disfrazó de **Sonic the Hedgehog**.

Desde Chile, Vicente Contreras nos manda esta fotografía con los personajes que más le agradan de los videojuegos.

Colección de juegos familiar
Un sinfín de aventuras

Iván Cetina y su sobrino Reinaldo formaron una gran serie de videojuegos, entre los que destaca **Super Mario Galaxy 2**. ¡Muchas gracias por leernos!

Siguiendo la emoción de Super Mario
Y las aventuras del reino

Kevin Martínez, de tan sólo 11 años de edad. nos manda su foto dese Veracruz para mostrarnos su colección de juegos y peluches.

Super Mario Bros.
Hecho con LEGO

Muy buen trabajo el de Rodrigo Cruz con su LEGO **Mario**. También nos muestra sus juegos y revistas.

Inspirado para conquistar
Su más grande deseo

Diego Ramírez comenta que su sueño es, algún día, trabajar en Nintendo desarrollando todo tipo de juegos, así como conocer a Shigeru Miyamoto, creador de **Super Mario**.

Fan de The Legend of Zelda
Y de Club Nintendo

Majora's Mask es uno de los mejores títulos de Nintendo 64. Ojalá algún día llegue al Nintendo 3DS.

Fan del anime
Y juegos de video

Juan Manuel Flores escribe desde Puebla, estudia Diseño Gráfico y es un gran fan de Nintendo.

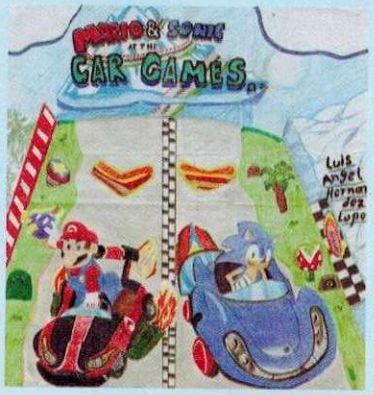
Creación y modelado de videojuegos
En LCI Bogotá

Si eres un apasionado de los videojuegos, el diseño gráfico y la animación 3D, ésta es tu oportunidad. LCI Bogotá te propone el programa Creación y modelado de videojuegos, que te permitirá descubrir todas las etapas de producción de un videojuego, desde la creación de personajes y accesorios hasta su puesta en escena. Aprenderás a desarrollar películas animadas, juegos en línea y producciones cinematográficas al estilo Hollywood. El programa se ofrece directamente desde Montreal, Canadá, en inglés, francés y español. Para conocer toda la información, ingresa a http://www.lci.edu.co/programs/videojuegos.aspx.

Arte del mes

El talento de nuestros lectores

Luis Ángel Hernández de Tijuana, Baja California.
Mario y **Sonic** se han enfrentado en los Juegos Olímpicos, pero, ¿qué pasaría si lo hicieran también en *Go-Karts*?



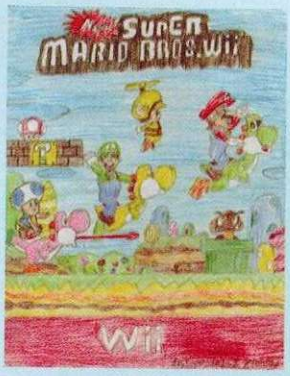
David Villalón
Los grandes íconos de Nintendo están reunidos en este dibujo, así como también Miayamoto.

Manuel Villalobos de Viña del Mar, Chile.
Punch Out!! es uno de los juegos más simples, pero divertidos que hemos visto y su versión de Wii es sensacional.

María Fernanda Mora Zavala de Moroleón, Guanajuato.
The Legend of Zelda es uno de los títulos que más prefieren los fans para dibujar. Muy buena imagen del vitral.

Okamiden fue uno de los títulos estéticamente mejor logrados para el Nintendo DS. Esperemos que pronto hagan una secuela.

Emiliano Sánchez de Morelia, Michoacán.
Mario y compañía en una gran aventura. Esperemos que pronto se hable más de la edición de Wii U.



María Jazmín Sanabria, de Tijuana, Baja California.
Los **Koopaling**, grandes enemigos en **Super Mario Bros. 3**.

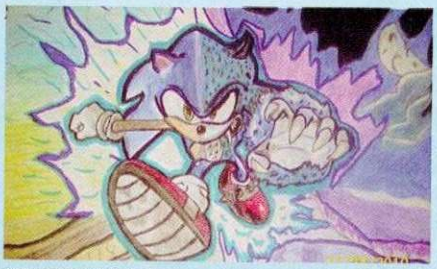
Ángel Eduardo Hernández de Tijuana, Baja California.
Mario visto desde varias de sus facetas.

Diego Hernández
Ocarina of Time tiene la música perfecta para todo momento de la aventura, interpretada a través de la mágica y armoniosa ocarina.

Abraham González
Gran destreza utilizada en este dibujo, nos gustó bastante la definición de los trazos y la aplicación de los colores y sombras.

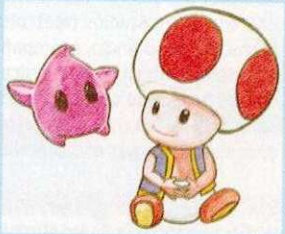
Víctor Manuel Castillo
Una típica imagen que nos hace recordar un clásico de **TLOZ** que ahora podemos jugar en 3D. Excelente técnica a lápiz la utilizada.

Giovanni Daniel
Buena técnica utilizada en este dibujo de **Mario**. ¡Muchas felicidades!



Alejandro Valdovinos
Sonic Unleashed, uno de los títulos más aclamados del puercoespín azul. ¡Buen dibujo!

Maresa Lizeth García
Super Mario Galaxy es de los mejores juegos de **Mario**, ojalá saquen una tercera edición para Wii U. ¿No?



Última Página

Diciembre no sólo será un gran mes por los lanzamientos de Nintendo, sino que también llegará un momento importante para todo Club Nintendo, pues celebraremos nuestros primeros 20 años ininterrumpidos de ofrecerte lo último en el universo de Nintendo. Por ello te prepararemos una edición con lo mejor de lo mejor en información, con los títulos más destacados para este cierre de año y, por supuesto, las secciones que se han vuelto populares con el paso del tiempo. De igual forma, les recordamos que pueden enviarnos sus comentarios por cualquiera de nuestros canales de comunicación, para así cada vez estar más cerca de ustedes y lograr una mejor edición mes a mes. ¡Hasta entonces!

Need For Speed The Run (Wii/N3DS)

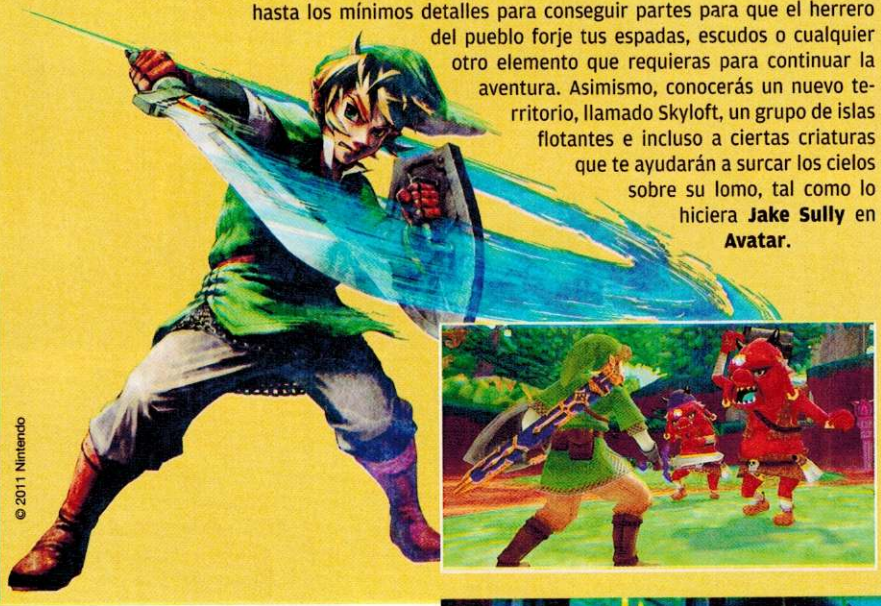
Una de las series más populares de Electronic Arts es, sin duda, **Need For Speed**, aunque en recientes ocasiones no ha logrado buenos resultados para las plataformas de Nintendo. Sin embargo, para **Need For Speed The Run** se ha replanteado el concepto para ofrecernos no sólo una temática con mucha más acción y contenido en historia, sino también se aplicaron mejores cualidades en *gameplay* para que sientas verdaderamente la emoción de estar detrás del volante virtual, ya sea en Wii o Nintendo 3DS. Tus persecuciones te llevarán desde las espectaculares avenidas de San Francisco hasta las concurridas calles de Nueva York.

Fortune Street (Wii)

Si eres fan de los juegos de **Mario Party** y quieres explorar nuevos territorios con una temática similar a **Monopoly**, **Fortune Street** se podría convertir en tu ideal. Este título saldrá el próximo 5 de diciembre para Wii, reúne a personajes del mundo de Nintendo (**Mario**, **Luigi**, **Bowser**, **Yoshi**, **Peach** y demás) con héroes de la popular saga **Dragon Quest** de Square Enix (**Alena**, **Kiryl**, **Bianca**, **Angelo**, entre otros), dando un gran total de 20 personajes. Ésta es la primera ocasión que dicha franquicia sale de Japón, incluso anteriormente los nipones, en 2007, tuvieron una edición para el Nintendo DS, que ojalá puedan traer a América algún día. Si quieres enterarte de todos los detalles de este título, no te pierdas nuestra próxima edición.

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

Link, el héroe de leyenda nos presenta su más reciente aventura diseñada en exclusiva para Wii, la cual se vale de la tecnología del Wii MotionPlus para brindarnos una experiencia de juego única, con movimientos 1:1 que se verán reflejados inmediatamente en pantalla al hacer el *swing* con la espada. Además, en esta entrega cambia un poco la estrategia de juego en cuanto a cómo obtener los ítems y equipo, pues ahora tendrás que viajar por los diferentes escenarios, explorando hasta los mínimos detalles para conseguir partes para que el herrero del pueblo forje tus espadas, escudos o cualquier otro elemento que requieras para continuar la aventura. Asimismo, conocerás un nuevo territorio, llamado Skyloft, un grupo de islas flotantes e incluso a ciertas criaturas que te ayudarán a surcar los cielos sobre su lomo, tal como lo hiciera **Jake Sully** en **Avatar**.

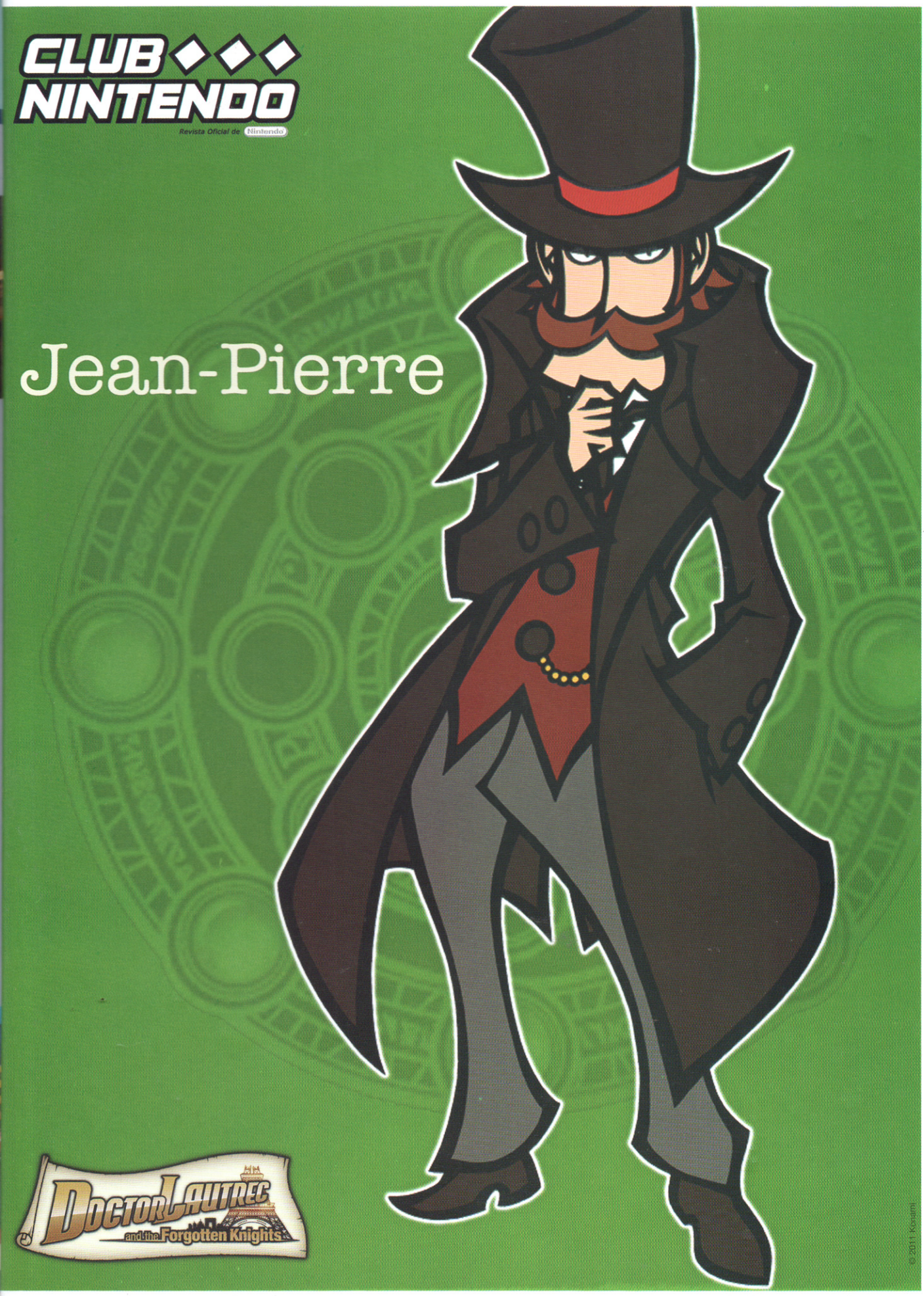


© 2011 Nintendo

Mario Kart 7 (N3DS)

Nintendo llega a toda velocidad para deslumbrarnos con una emocionante competencia en *Go-Karts* a través de **Mario Kart 7**, el cual fue desarrollado en coparticipación con Nintendo EAD con Retro Studios (**Metroid Prime**, **Donkey Kong Country Returns**), por lo cual verás un derroche visual único, acompañado de la correcta respuesta a los controles del N3DS. Las novedades, como ya hemos indicado, no sólo se refieren al tipo de vehículos, sino también a las nuevas formas de cruzar los circuitos, conduciendo por debajo del agua y hasta planeando para sorprender a tus rivales por el cielo. Si quieres ver qué tal les quedó el efecto tridimensional, no dudes en descargar el tráiler directamente desde la eShop de tu Nintendo 3DS.

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Jean-Pierre
Doctor Lautrec and the Forgotten Knights
© 2011 Konami

CLUB NINTENDO
Revista oficial de Nintendo
Doctor Lautrec
and the Forgotten Knights
© 2011 Konami